

Dobyvatelé

(Jiří Voskovec)

Ročníková práce

Anna Horynová

2. ročník

Divadelní věda FFUK

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem svou práci vypracovala samostatně, a že jsem uvedla všechny použité prameny.

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji všem, kteří mi s prací jakkoli pomáhali, byť se jednalo o pomoc s materiály nebo psychickou podporu.

Obsah

I.	Úvod	6
II.	Děj hry	7
	a. Předehra	7
	b. Mezihra	7
	c. Vlastní hra.....	7
	1. Obraz	7
	2. Obraz	8
	3. Obraz	9
	4. Obraz	10
	5. Obraz	10
	6. obraz	11
	7. Obraz	12
III.	Chronotop	13
IV.	Postavy.....	14
	a. Chórové postavy:	14
	b. Nespecifikované postavy:	14
	1. Muž a Žena.....	14
	2. Občan	14
	3. Ranní chodec	15
	c. Vedlejší postavy:.....	15
	1. Piloti	15
	2. Petr Kunz.....	15
	3. Prokop Bašta	15
	4. Ondřej Jesap	15
	5. Bovis.....	16
	d. Postavy hlavní:.....	16
	1. Bratři Horové.....	16
	2. Arigon Orbus.....	16
	3. Jan Přibík.....	16

V. Kostýmy a scénografie	17
a. Kostýmy	17
b. Scénografie	17
1. Terasa chrámu Večernice v Memfidě	17
2. Devátá centrála Pražských gyroskopických jednokolejných drah	17
3. Libeňská letadlová věž dráhy AIR LINE Island-Melbourne	17
4. Centrální ředitelství Tropicko-polární Stavební Společnosti v Praze	17
5. Vnitřek Ivanova meziplanetárního vozu	18
6. Vrcholek návrší na Venuši	18
7. Bažina ve velšském pralese.....	18
8. Radiotelegrafická ústředna v Praze	18
VI. Komparace hry Dobytelé a hry R. U. R.....	19
a. Problémová dramatika a dramatický konflikt.....	19
b. Nadčasovost obou her	20
VII. Závěr.....	22
VIII. Zdroje.....	23

I. Úvod

Práce pojednává o divadelní hře *Dobyvatelé*, kterou napsal herec a dramatik Jiří Voskovec, známý především díky spolupráci a celoživotnímu přátelství s Janem Werichem. Tato hra není příliš známá, jelikož ji Jiří Voskovec napsal ve svých šestnácti letech při studiích ve francouzském Dijonu. Hru začal psát v lednu 1921 a dokončil ji v září téhož roku.

Dílo je dochováno jen jako rukopis, originální rukopis se momentálně nachází ve Francii u vnuka Jiřího Voskovce Prokopa Voskovce. Kopie rukopisu je otištěna ve Sborníku XII. Sázavsko, jež lze zakoupit v Sázavě.

Hra byla doposud hrána pouze Divadelním souborem Jiřího Voskovce v jeho rodném městě, tj. Sázavě. Premiéra hry se uskutečnila 19. června roku 2015 při příležitosti 110. výročí narození autora.

Ve své práci chci nejprve vykreslit dějovou stavbu hry, nastínit chronotop a přiblížit čtenáři jednotlivé postavy, jelikož je hra v podstatě neznámá. Následně bych ji chtěla komparovat s jiným známějším českým dílem, dramatem *R. U. R.* od Karla Čapka.

II. Děj hry

a. Předehra

Předehra se odehrává na terase chrámu Večernice v Memfidě. Velekněz vzývá a zdraví přejasnou Večernici, sbor za ním ho následuje. Mluví o tom, jak se nebeská sféra jedenkrát otočila a dnes je tu znovu onen den, kdy mohou spatřit přejasnou, která je osvítila.

Následně za Veleknězem přichází faraonův syn. Svěřuje se mu, že když ostatní padali v prach a klaněli se bohům v podobě přejasné, on v sobě ucítil strašlivou sílu. Proto přichází za Veleknězem, aby jej utišil a poradil mu. Velekněz mu vysvětluje, že síla je jádrem Člověka, proto má se svou novou silou jít bojovat, jít dobývat. Radí mu, že má pozvednout své myšlenky silou a potom zvítězí. Syn faraonův prozře. Pochopí, že on musí být první z řady dobyvatel, kteří odkryjí tajemství Vesmíru. Ač bude jeho jméno zapomenuto, myšlenka přetrvá. Proto odchází plnit své poslání.

b. Mezihra

V mezihře se na scéně objevuje sám Čas. Diváci se spolu s Časem ocitají v bezrozměrném a tichém prázdnu za arénou Doby, kde rudí a supící oři Dějin otáčejí kruhem pět tisíc let. Přecházejí říše a panovníci, kteří postupně zapadají do věčného černa. Diváci čekají uprostřed ticha s prázdnými očima a prázdnými ušima, než oři Dějin překonají celá staletí. Nyní mají své oči a uši naplnit tím, co jim Čas otvírá.

Autor se tak vypořádá s velkým časovým posunem pomocí postavy Času, jenž hovoří přímo k divákům a vysvětluje jim, co se děje.

c. Vlastní hra

1. Obraz

Děj začíná kolem roku 3000 p. kr. ve Velké Praze rozhovorem Muže a Ženy. Mluví spolu o práci, jejich konverzace je náhledem pro diváka, jak vypadají obyvatelé města jejich doby.

Následně se na scéně objevuje Arigon Orbus, cizinc Američan. Při vstupu na scénu sdělí divákům, že přijel, jelikož chce zažít dobrodružství a být součástí dění. Vzápětí se díky rozhovoru s kolemjdoucím Občanem dozvídá, co se v metropoli právě odehrává. Zjišťuje, že proti sobě stojí dva nejsilnější protivníci doby, na jedné straně Meziplanetární Kolonizační Společnost neboli Meplako a na té druhé Tropiccko-Polární Stavební Společnost čili Troposta. Celý svět je přelidněn a právě ve Velké Praze a díky těmto dvěma společnostem má planeta

nalézt východisko. Meziplanetární společnost vede inženýr Ivan Hora, chemik a mechanik, který se chce pomocí svého vynálezu přepravit na Venuši, následně ji osídlit a ulehčit tak matičce Zemi. Tropicko-Polární společnost, vedená Ivanovým bratrem Jiřím, chce ochladit tropy a rozehrát póly, aby i tyto nehostinné kraje byly obyvatelné. Troposta tedy představuje spíše konzervativní stranu, která chce celosvětový problém řešit na Zemi, zatímco Meplako je více liberální stranou a chce dobývat nové světy.

O chvíli později se na scéně objevuje Agent a Petr Kunz, sekretář Jiřího Hory. Mluví spolu o akcích obou společností, o tom, jak dobře na burze stojí Troposta, ale že i přesto má Meplako šanci na úspěch. A tak spolu domluví tajný plán na zničení reklamního materiálu Meplaka. Tomu všemu je svědkem Arigon Orbus, který se konečně dostává do děje.

Ivan Hora a Jesap, jeho sekretář, kteří přihází na scénu hned po nich, spolu také hovoří a o akcích. Ivan, jakožto vizionář, přes prozatímní neúspěchy, chce za svůj plán nadále bojovat. I tento rozhovor pozorně poslouchá Orbus a rozhodne se zvolit si jednu ze stran, jednu ze společností, kterou je Meplako. Proto osloví Ivana a sdělí mu, co se dozvěděl z hovoru Agent a Kunze. Varuje ho, že jeho reklamní materiál mířící do Austrálie má být zničen.

2. Obraz

Přesouváme se do Libeňské letadlové věže do služební místnosti pilotů. Čtyři letci se vytahují jeden na druhého. Předhánějí se v tom, kdo je lepším letcem a hlavně vymyslí, co kdo dokáže. Nejprve se začne vytahovat První pilot, Druhý a Čtvrtý ho z jeho nápadů zrazují. Za okamžik přijde Třetí pilot, který také vymyslí šílený nápad, ale on, na rozdíl od ostatních, má za chvíli letět s reklamním materiálem do Melbourne, takže se jeho slova mohou proměnit v činy. Všichni jeho kamarádi ho bedlivě sledují, jestli bláznivý manévr zvládne. Zvládne.

Vběhnou Ivan a Orbus. Ivan se okamžitě ptá, kde je nákladní letadlo do Melbourne, na což mu Čtvrtý pilot odpovídá, že letadlo už opouští Velkou Prahu. Zdrčený Ivan usedá a lituje, že přišli pozdě. Snaží se společně vymyslet plán na záchranu reklamního materiálu a života nejlepšího pilota. Dva letci se rozhodnou zprovoznit stíhací letadlo a vydat se na pomoc. Přichází bouře. Ivan a Orbus společně během bouře promlouvají v dlouhých monologích.

Z nenadání přilétá Jan Přibík, člověk abstraktních ideálů, který odvrhl hmotu a věří jedině v duši. Přibík Ivanovi vyčítá, že zradil rukopis ze starověkého Egypta, který společně našli. V rukopise se mluví o vyšších cílech a dobytí Venuše, ale evidentně každý z mužů si tato slova vyložil jinak. Přibíkovi se hnusí Ivanova snaha na burze a obchodní machinace, jakožto člověk idejí to odmítá. Ivan mu na to opáčí, že ani Přibík neplní slova rukopisu pouhým

čekáním a sněním. Ivan mu vysvětluje, že zdali chtějí cokoli dobýt, musí spojit duši a sílu a podmanit si tak přírodu. Mluví o tom, jak pevně stojí za svou myšlenou, ačkoli mu situace na burze nepřeje. V celé vyostřené debatě Orbus funguje jako komentátor a vypravěč, mluví přímo k divákům.

Přilétá stíhací letadlo, do letadlové věže vbíhá pilot se zdrcující zprávou. Třetí pilot Hejda se i s reklamním materiálem zřítíl do moře. Je jim líto nejlepšího pilota letecké linky a zároveň také všech lidí, kteří by se spojili ve jménu pokroku. Přibík dodává, že měl trochu pravdy ve svých slovech, že obchod a pokrok zahubí duši. Ivana tato událost ovšem nezlomí, naopak mu dodá sil. Jde do boje.

3. Obraz

Ocitáme se v Centrálním ředitelství tropicko-polární stavební společnosti. V místnosti jsou Petr Kunz, Agnet a Prokop Bašta, první kontrolor Troposty. Kunz a Bašta vedou rozhovor o neúspěchu Meplaka na australské burze. Bašta naprosto věří Jiřímu Horovi a jednoznačně podporuje Tropostu. Kunz na druhé straně, ačkoli je také zaměstnancem Troposty, zastává názor, že Ivan Hora se jen tak nevzdá. Že jsou oba bratři Horové skvělí ředitelé, a že boj zdaleka není vyhrán. Bašta celý rozhovor převážně nadává na pokrokáře a modernisty. Náhle přijde depeše, že Meplako vítězí na jihosibiřské burze, a že akcie Troposty spadly na burze v Kentaky a Arizoně. Kunz okamžitě zburcuje všechny pracovníky, urguje grafické, reklamní centrum a všem rozdává neodkladné úkoly.

V tom přijde sám ředitel Jiří Hora, Kunz ho okamžitě obeznámí s neblahou situací jeho podniku. I Jiří se ihned pouští do všelijakých opatření. Úkoluje úředníky, obvolává sekretáře. Jiří Hora se rozhodne bít se za svou myšlenku, neštítit se ničeho a bojovat bez ohledů.

Na scéně se objeví Arigon Orbus. Nachází se spolu s Ivanem ve vestibulu Troposty. Popisuje onu bojovnou energii, která naplňuje celou budovu. Jak díky této síle bzučí aparáty, rozpalují se kabely, ale hlavně létají miliardy, kterými disponují oba bratři, bratr Vzestup a Sestup.

Jiří zjišťuje, že i přes všechna rychlá opatření, je jeho snaha zmařena. Je poražen na všech světových burzách. Bil se miliony, ale Ivan se bil miliardami. V tu chvíli vchází sluha s ohlášením příchodu jeho bratra Ivana. Jiří ho přijímá.

Tak se setkávají největší protivníci doby, bratři Horové. Ivan přišel Jiřímu do očí říct, že jej porazil, že jej neporazil ovšem jako bratr bratra, nýbrž jako škůdce lidstva, který brzdí pokrok a ničí ideu. Jiří ho osočuje, že je jen radikalista, který maří lidské životy, že je to

d'ábel ženoucí se za šílenými myšlenkami. Rozhovor končí tím, že Ivan už Jiřího porazil, teď jde bojovat se samotnou Přírodou.

4. Obraz

Ivan, Orbus a Přibík se nachází uvnitř meziplanetárního vozu sestrojeného inženýrem Horou. Orbus, jak je již jeho zvykem, hovoří k divákům. Je nadšený, že díky svému věčnému štěstí je zase uprostřed nějakého dobrodružství. Popisuje hlubokou až chrámovou náladu uvnitř vynálezu, jež je přepraví na Venuši. Po něm počte hovořit Ivan. Mluví o svém spojení se strojem, jak cítí každý záchvěv pístů ve svém mozku, jak mu nervy počítají obrátky dynamy, jak je jeho srdce zároveň srdcem motoru. Přirovnává svůj stroj k chrámu, který proniká vesmírem plným hvězdokup a mlhovin, do něhož nepatří. Popisuje vzdalující se Zemi a rostoucí Venuši. Svůj monolog končí slovy: „Pozor, Přírodo, ustupuješ!“

5. Obraz

Meziplanetární vůz dorazil do svého cíle. Ivan s hrdostí dobyvatelé stane na vrcholku návrší na Venuši, vede dlouhý monolog, kde vítá nově dobytou zem. Oslavuje velkolepost okamžiku a popisuje svůj výstup po lešení Pokroku. Mluví o vlhkých bažinách a tajemných kapradinách Venuše, kterých se ve jménu Člověka, svrchovaného dobyvatele, právě zmocnil. Ve chvíli, kdy vztyčí vlajku, přichází Přibík, který mu jeho vítězství kritizuje. Říká, že oslavuje příliš brzy, jelikož dosud nezmocnil. Že zneuctil svatý dokument, začal boj ve jménu rukopisu, ale chce skončit pošpiněným obchodem a finančními intrikami. Ivan mu okamžitě odvětlí slovy: „Až do této chvíle namáhal jsem se nazývat tě svým přítelem, avšak nyní dost. Jsi mi cizím člověkem, jenž je však zrádným lotrem.“ Osočuje Přibíka, že ač jeho záměr a vynález neuznává, přece do stroje nasedl a letěl s nimi. Že pro naplnění rukopisu sám nic neudělal, jen tlachal. Dává mu tedy poslední šanci. Ivan se bude káti a půjde v Přibíkových stopách, když mu Přibík ukáže onu správnou cestu. Přibík mlčí. Tím jsou přetrženy poslední nitky přátelství, které je držely u sebe. Ivan odchází, Přibík zůstává sám. Volá po pomstě, která by potrestala toho odporného démona kousavého zla.

Z ničeho nic se zde objeví Bovis, zřízenec Troposty. Přibík se ho okamžitě ptá, jak se sem dostal. Bovis mu vysvětlí, že se celou cestu schovával ve stroji mezi bednami a že je sem vyslán kvůli odstranění inženýra Hory, aby se již nemohl vrátit na Zemi. Bovis oslovil Přibíka, jelikož ví, že s Ivanem nemají zrovna vřelý vztah. Přibík jásá nad možností pomsty. Společně se domlouvají na průběhu a podmínkách vraždy. Šťastnou náhodou je celému

rozhovoru svědkem Arigon Orbus, který, jak sám říká publiku, má na náhody štěstí. Pospíchá k vozu, jde dávat pozor na inženýra Horu.

6. obraz

V bažinách na Venuši žijí jakési bytosti, Venušané, ty představují dva sbory, které se střídají v řeči, jen jednu větu opakují zároveň. Mluví o velikém a vznešeném Praotci, který stvořil Zemi i Venuši. Země byla především hmotná, což jej nenaplňovalo a tak Praotec věnoval Venušanům svou duši.

Do bažin přiběhne Přibík. Jejich útok na Ivana se nezdařil, byl na vše připraven. Chtěli ho zabít, ale on se bránil, proto Přibík i Bovis utekli. V bažinách je jen Přibík, je útekem vysílen, tak padá k zemi a zpytuje své svědomí. Uvědomuje si, že on člověk plný idejí, chtěl zabít svého druha. Děsí ho to a bojí se, že ho Ivan najde a pomstí se. Popisuje příšerné ticho, které vládne v bažině, ticho, které je nejhorší výčitkou svědomí. Z bažiny vychází výpary v podobě barevných světélek, které Přibíka omamují. Má těžkou hlavu, ztuhlé nohy, nemůže se hýbat. Náhle uslyší z hloubi bažin hlas. Ten hlas je jeho vlastní duše, jeho vlastní já. Hlas mu vyčítá jeho počinání, jeho snahu zabít přítele. Přibík se snaží hlas umlčet, ale ten mluví dál. Říká mu, že zradil sebe sama. Výpary se zbarví do ruda a hlas podobný Ivanovu mu znovu vytýká jeho konání. Hlas utichne, rozhostí se hrobové ticho. Přibík v konečném deliriu vrávorá, tělo má v plamenech, sevřené hrdlo. V posledním napětí se skácí a umírá.

Po chvíli přichází Ivan hledající Přibíka. Cestu skrz bažiny chtěl už vzdát, když náhle nachází Přibíkovo tělo. Děsí se, že je Přibík mrtev, ačkoli jej hledal, aby ho zneškodnil. Mísí se v něm pocit viny, když vidí svého přítele, kterého sem přivedl, že zde bezvládně leží. Přemýšlí nad rukopisem, nad duší a silou. Chce onu duši spatřit, aby v ni mohl věřit. Když tu se znenadání objevují dva sbory Venušanů, kteří vypráví o tom, jak se starají o dědictví po Praotci, jak chovají a společně tvoří jedinou duši. Ivan se raduje, že mu bylo konečně odpovězeno, zde vidí onu duši. Venušané ho obklopí, chtějí mu, nízkému hmotnému pozemšťanu, pomoci, chtějí ho přijmout mezi sebe, chtějí ho zbavit hmotnosti a ulehčit tak jeho duši. Ivan omámen volá k Přibíkovi, že se podrobil prorocství. Nečekaně zazní tři výstřely, což je domluvené znamená s Orbusem, že jeden druhého hledá.

Přibíhá Orbus a ptá se, co se stalo. Ivan ho obejmě, jelikož je zachráněn od blouznění. Vrací se k myšlence, že jeho božstvo je jen síla a boj. Pak vytýká přímo Přibíkovi, že podlehl sám sobě a své slabosti. Poslední výčitka je také Přibíkovou pohřební řečí.

7. Obraz

Jiří Hora a Kunz čekají v radiotelegrafické ústředně v Praze na přistání meziplanetárního vozu. Jiří říká Kunzovi, že brzy ráno obdržel zprávu od Bovise. Vše má být v pořádku, a proto se Jiří těší, že se jeho bratr už nevrátí. Kunz ho upozorňuje, že musí být opatrní a hlavně nesmí být na očích, jelikož by podezření z Ivanova zmizení mohlo padnout na ně. Kunz a Jiří se rozejdou, Kunz má v pravý čas dát znamení. Jiří si ještě pro sebe opakuje, že jeho předešlé pokorení bude odčiněno, že když bude jeho bratr mrtev, miliardové sumy připadnou jemu.

Na scénu přichází Ranní chodec. Obyčejný člověk, který se svým kufříkem vyrazil na cestu letadlem. Popisuje mrazivé jitro, krásu rána, která spočívá v tichu. Hledí na zadrátované nebe, které zpívá začátkem dne. Vběhne Jiří zahazující zbraň. Běduje nad návratem jeho bratra s Orbusem. Uznává, že zničen.

Ivan se setkává se svým bratrem Jiřím. Orbus raději Jiřího chytí, to však nemusí, jelikož Jiří je klidný. Ivan mu říká, že se vrátil, živý a zdravý. Depeše od Bovise byla jen intrika. Zdůrazňuje, že se vrátil jako dobyvatel poražené Přírody, nyní chce lidstvo vést kupředu a vzhůru. Jiří stojí a poslouchá, uznává, že je poražen. Dříve kladl odpor, ale přestává. Zde vidí, že je na dobro dohráno. Ivan mluví o světlé bráně Pokroku, která je příliš oslepující pro Jiřího, než aby se jí postavil čelem. Proto jej posílá pryč a Jiří odchází.

Ivan, šťasten svým úspěchem, si vychutnává ranní posvátné ticho před začátkem pracovního dne. Mluví o prastarém rukopisu, jehož myšlenku pozvedl silou své doby. Myšlenka tedy žije a Člověk se může připravit na nové boje po prvním ohromném vítězství. Stojí zde na rozhraní, kde všemocná Budoucnost může žít z odkazů Minula. Konečně porazil pevnost Přírody. Cítí se jako jeden z členů nesmírného společenství dobyvatel, ale zároveň jako celek Člověka. Během monologu zní tovární píšťaly volající dělníky do práce. Poslední Ivanova slova jsou závěrem celé hry: „Jsem svorný zedník a jdu na lešení, do práce, stavět!“

III. Chronotop

Chronotopem hry *Dobývatele* je obraz budoucnosti, přesněji autorova představa velkoměsta budoucího světa a cestování na jinou planetu. Pohybujeme se ve Velké Praze, což je ve fiktivním světě hry velmi důležitá metropole světa 3. tisíciletí. Voskovec postavil naše hlavní město do role centra celého světa. Dalo by se mluvit o pragocentrismu, jelikož osud lidstva závidí na řešení dvou bratrů, kteří žijí ve Velké Praze. Ve hře se vůbec nehovoří o řešení někoho jiného, z jiného státu nebo kontinentu. Jsou zde jen dvě možnosti bratrů Horových. Už název Velká Praha nám napovídá o velikosti a významu města.

Dalším prostorem, ve kterém se postavy pohybují, je povrch Venuše. Znovu se zde setkáváme s autorovou představou jiné planety, kterou v budoucnosti dobudeme.

IV. Postavy

a. Chórové postavy:

Ve druhém dějství v obraze šestém se nacházíme v pralesních bažinách na Venuši. Zprava a zleva přichází dva sbory. Ml uví temnými hlasy, a buď se v řeči střídají, nebo mluví zároveň. Bytosti nejsou blíže specifikovány. Jsou to jen neznámá stvoření, jejichž funkcí na scéně je dotvořit obraz močálu s jedovatými výpary.

b. Nespecifikované postavy:

1. Muž a Žena

Pokračující po pomyslném žebříčku hierarchie postav se dostáváme k těm, kteří se sice neobjevují přímo v anonymní skupině, jsou mezi sebou rozeznatelní, ale přesto nemají svá jména nebo nějaká konkrétní specifika. Není zde zapotřebí rozvoj osobnosti, jsou pouhými vykonavateli nějakého činu nebo zprostředkovatelé informací a myšlenek. Jakožto zprostředkovatelé informací vystupují po předehře v prvním dějství v obraze prvním Muž a Žena. Již jejich označení muž a žena nám napovídá, že zde osobní jména nejsou podstatná. Autor chtěl pravděpodobně akcentovat, že tyto postavy zastupují lidstvo. Muž a Žena nás uvádějí do děje. Hovoří spolu o svých pracovních úspěších, těší se, že se vymaní z moci nadřízených a přejdou do třídy lidí, kteří řídí fantastické mechanismy ohromných podniků. Díky nim je divák seznámen s fungováním fikčního světa. Žena se chce stát přednostou Dunajsko-motorového transportu a Muž vypráví o své spolupráci s vynálezcem.

2. Občan

Následně se zde objevuje postava Občana. Znovu není osobní jméno důležité, proto je ve scénáři pojmenován podle své podstaty. Zásluhou Muže, Ženy a Občana byl divák vtažen do děje. Občan nehovoří s jinou nespecifikovanou postavou, ale z jednou z hlavních postav, kterou je Arigon Orbus. Arigon, který právě dorazil do Velké Prahy, potká Občana, který mu na Orbusovo přání sdělí, co se právě ve světové metropoli děje. Vysvětlí mu boj mezi dvěma vůdčími společnostmi, kterými jsou Meplako a Troposta. Upřesní mu záměry obou společností a také kým jsou vedeny. Díky Občanovi je tak divák seznámen s pretextovou minulostí a dozvídá se potřebné informace.

3. Ranní chodec

Ranní chodec má poněkud odlišnou funkci. Nepředává nám informace, ale komentuje přítomnou chvíli. Stojí na scéně sám a mluví o mrazivém, ale přesto nádherném jitra. Jak probouzející se metropole zpívá skrze své dráhy, popisuje klid a ticho rána.

c. Vedlejší postavy:

1. Piloti

Postavy čtyř letců se objevují v 1.jednání v 2. obraze. Scéna je situována do Libeňské letadlové věže dráhy Air line Island-Melbourne. Postavy letců mají vlastní jména, jelikož se jimi vzájemně oslovují, ale přesto jimi v textu nejsou označeni. Rozlišujeme je jako Prvního, Druhého, Třetího a Čtvrtého pilota. Číselné pořadí nemá poukazovat na lepší nebo horší letecké schopnosti, protože nejzručnějším letcem je Třetí pilot. Vedlejší postava Druhého pilota je dějově významná, jelikož díky konkurenčním machinacím bratrů Horových tento pilot přijde o život. Letec má přepravit reklamní materiál Meplaka, ale je sestřelen letadlem společnosti Troposta. Ačkoli je všechn materiál zničen, akcie Meplaka na burze jednoznačně překonají akcie Troposty. To přivede Jiřího Horu k rozhodnutí zavraždit svého bratra Ivana. Díky smrti pilota ve hře nastane dějový zvrat a hra se může posunout kupředu.

2. Petr Kunz

Petr Kunz pracuje pro společnost Troposta, jelikož je sektorářem Jiřího Hory. Zprvu pevně důvěřuje plánům svého zaměstnavatele. Řídí zničení reklamního materiálu Meplaka mířícího do Melbourne. Když ale Jiří Hora začne v boji se svým bratrem prohrávat, uznává, že Ivan Hora není snadný protivník, že jsou oba bratři geniální ředitelé svých společností. Ačkoli strana, kterou si zvolil, prohraje, je Petr Kunz až do poslední chvíle po boku věrný svému pánu.

3. Prokop Bašta

Prokop Bašta je prvním kontrolorem Tropoty. Na rozdíl od Petra Kunze bezmezně věří Jiřímu Horovi, ani na chvíli neuznává schopnosti a úspěchy Ivana. Je spíše zpátečnický, proto nadává na pokrokaře a modernisty, tím je míněn Jiřího bratr.

4. Ondřej Jesap

První sekretář Meplaka, Ondřej Jesap, je solidní zaměstnanec Ivana Hory. Sleduje situaci na burze, která je zprvu pro společnost Meplako nepříznivá, proto inženýr Hora dává své

naděje do zásilky reklamního materiálu do Melbourne. Jesap ho varuje, aby zásilce nekladl přílišný význam, snad jako by tušil její zničení. Je však oddaným pracovníkem a tak pokračuje ve své práci.

5. Bovis

Bovis je pouhým zřízencem Troposty, má však klíčovou roli, jelikož je Jiřím Horou poslán na Venuši za účelem zavraždit Ivana. Potom, co se nepozorovaně dostane na meziplanetární vůz a odletí i s posádkou na Venuši, vylézá ze svého úkrytu a domlouvá se s Přibíkem, jak zločin spáchají. Ačkoli se vražda nezdaří, tento člověk zůstává zákeřným padouchem.

d. Postavy hlavní:

1. Bratři Horové

Dále zde máme postavy hlavní, hybatele děje, což jsou již zmínění bratři Horové. Ivan Hora je ředitel společnosti Meplako a jeho bratr Jiří je ředitelem společnosti Troposta. Tito dva bratři bojí proti sobě, ve svůj zájem a prospěch. Nejen, že jsou to postavy hlavní, takže se divákova pozornost upírá především k nim, ale jsou to sourozenci, což umocňuje pocit bipolarity hlavních postav. Díky jejich rozhodnutím se samozřejmě zápletka děje vyvíjí a může posléze vyvrcholit. Postavy jsou propracovanější, dá se u nich mluvit o psychologizaci a hlavně o diferenciaci charakterů.

2. Arigon Orbus

V celé hře se objevuje a volně prochází cizinec Arigon Orbus. Přijíždí z Ameriky do Velké Prahy, jelikož se chce účastnit nějakého dobrodružství a být součástí dění. Velice často narušuje čtvrtou stěnu a hovoří přímo k divákům, zejména hned na začátku, kdy vstupuje na scénu. Lze říct, že tímto jednáním plní úlohu vypravěče nebo se k němu při nejmenším přibližuje, jelikož divákovi osvětluje některé informace.

3. Jan Přibík

Jan Přibík jakožto dvojitý agent se díky perfektní přetvářce přátelí s Ivanem i Jiřím Horou, patří mezi postavy hlavní. Jako jediné z postav je předurčeno vykonání zločinu, tj. vraždy Ivana, což se mu naštěstí nepodaří.

V. Kostýmy a scénografie

a. Kostýmy

Oděvy postav mají působit výstředně. Kalhoty se dole zužují, kabáty sahají až ke krku, kde jsou sepnuty velkým knoflíkem. Klobouky mají kuželovitý nebo komolý tvar a boty jsou nápadně špičaté. Takto jsou oblečeny všechny postavy na Zemi.

Liší se jen piloti, kteří mají žluté sportovní stejnokroje s krátkými kalhotami podobnými jezdeckým. Blůza, široký pás a manžety jsou tmavě modré. Všichni letci mají čepici se začátečními písmeny linky A. L. I. M. a s klapkami na uši.

Na Venuši a cestou v meziplanetárním voze mají Ivan s Orbusem tmavé přiléhavé sportovní dressy s čepicí. Přímo na Venuši se vyskytují fantastičtí tvorové – Venušané, kteří mají neurčitou podobu připomínající lidské bytosti.

b. Scénografie

1. Terasa chrámu Večernice v Memfidě

Scéna je rozdělena několika stupni na vyšší a nižší část. Prostor je ohraničen mohutnými sloupy a uprostřed se nachází oltář. V pozadí září Večernice a přitom hraje hudba, která utichne až po příchodu Velekněze.

2. Devátá centrála Pražských gyroskopických jednokolejných drah

Scénu a pozadí odděluje zábradlí. V pozadí se nachází ohromné okno vzbuzující velikost pozadí. Vpředu nalevo je lavička a napravo stojí automat. Všude kolem je mnoho reklamních plakátů a orientačních nápisů. Všem reklamám vévodí světelné nápisy Meplaka a Troposty.

3. Libeňská letadlová věž dráhy AIR LINE Island-Melbourne

Místnost je určena pro odpočinek pilotů. Jednu stěnu tvoří veliké okno, kterým je vidět na letadlový můstek. Všude na zdech jsou pověšeny různé mapy a jízdní řády letadel. Vlevo je malý stůl s telefonním a telegrafním aparátem, vpravo stojí nízké lůžko. Uprostřed jsou tři křesla.

4. Centrální ředitelství Tropicko-polární Stavební Společnosti v Praze

Na každé straně scény se nachází pracovní stůl. Vlevo regály s obchodními fascikly a napravo celá řada různých kabelů. Stěny jsou ověšeny všelijakými diagramy a plakáty.

V pozadí občas projede výtah. Je slyšet zvonění telefonů, zvuky psacích strojů, bouchání dveří.

5. Vnitřek Ivanova meziplanetárního vozu

Scéna je vystavěna jako pohled na průřez kruhové dutiny, na každé straně jsou lavičky, okolo mnoho, ale ne příliš, různých kol a pák. V pozadí je vidět černá obloha posetá drobnými bílými tečkami představující hvězdy. Scéna není dějová, ale především náladová, proto se zde scénograf nemá zabývat podružnými detaily stroje.

6. Vrcholek návrší na Venuši

Scéna má připomínat povrch Venuše se žlutou horskou trávou, modrozelenými horami a a nízkými trsy přesliček. Pozadí znázorňuje nebe s hustými zarudlými mraky.

7. Bažina ve velšském pralese

Ponurá scéna je předěl mezi okrajem pralesa a bažinatými pláněmi. Strany tvoří ohromné přesličky a plavuně, uprostřed se rozprostírá sama bažina a v pozadí jsou vidět siluety nízkých pahorků. Rozléhá se tísnivé a dusné šero s hlubokým tichem. Bažiny lehce světélkují.

8. Radiotelegrafická ústředna v Praze

Scéna má představovat rozlehlou plošinu v pozadí s budovou Ústředny. Temná noc přechází v tiché, mrazivé jitro. Postupně svítá.

VI. Komparace hry *Dobyvatelé* a hry *R. U. R.*

Nyní chci hru *Dobyvatelé* srovnat s hrou *R. U. R.* od Karla Čapka. Obě hry pojí stejný rok vydání a především stejné žánrové určení, kterým je žánr vědecko-fantastický. Ačkoli v době vzniku her nebyl žánr sci-fi příliš rozšířen, oba autoři se ho rozhodli k napsání her využít. I když K. Čapek i J. Voskovec vytvořili vědecko-fantastické drama, každý si zvolil jiný způsob nastínění budoucího technického vývoje lidstva.

a. Problémová dramatika a dramatický konflikt

Snaha Karla Čapka napsat klasické drama s jasně vymezeným konfliktem dvou stran, narážela na jeho vlastní relativistickou filosofii. Rázem se z dramatu s ústředním konfliktem stává drama problémové, protichůdná pravda a lež se doslova rozmnožuje v nespočet pravd. Namísto zřetelného konfliktu dvou nepřátel nebo zneprátených rodů či společenství se setkáváme se střetem mnoha názorů. U dramatu založeném na jasném konfliktu na konci divák dochází k nějakému závěru, svému názoru a možné katarzi čili vnitřní očistě následující po dramatickém zážitku. *R. U. R.* by bylo konfliktním dramatem jen v případě, že by hra byla omezena na první a druhé dějství vedoucí k zániku lidstva díky tragickému řešení, smrti všech přítomných postav, posledních lidí, kromě stavitele Alquista. Tento závěr je ovšem překonám právě díky staviteli, který se snaží zjistit na rozkaz robotů, jak byli vyráběni, aby mohl stvořit nové. Během svých neúspěšných operací se k němu dostanou i dva mladí roboti, které má stihnout stejný osud. Jsou ale jiní, mají se rádi a zaleží jim na sobě, raději by položili život jeden za druhého. Tak je Alquist propouští s radostí z nového života, který díky lásce nezahyne. To diváka po zhlédnutí hry přivádí k myšlence, kam povedou životy nových lidí a jak by takový svět mohl vypadat. Nedochozí tedy ke katarzi, ale k zamyšlení.

Ve hře *Dobyvatelé* je dramatický konflikt jasný díky rozporu dvou hlavních postav, bratrů Horových. Jiří Hora, jakožto ředitel Troposty, je představitelem člověka, který se žene jen za ziskem. Touha po penězích ho dožene až k pokusu o vraždu vlastního bratra. Společnost, kterou vede, reprezentuje konzervativní náhled na svět. Vyznává tradiční hodnoty a zavedený řád. Tento konzervativní postoj se zrcadlí v jejich plánu na záchranu světa, který spočívá v setrvání na planetě Zemi. Na druhé straně inženýr Ivan Hora představuje člověka plného ideálů, dobyvatele nových světů, jelikož právě díky jeho vynálezu dobijí Venuši. Revoluční *Meplako*, vedené Ivanem, je tedy stranou liberální a pokrokovou. Je zde jasně vytčen boj bratrů, dvou společností čili dvou konfliktních stran. Na konci hry jedna ze stran vyhrává a divák tak může nabýt dojmu, že dobro zvítězilo a zlo prohrálo.

Voskovec i Čapek při psaní svých her sáhli po vědecko-fantastickém žánru, ale Karel Čapek, ostatně, jak to bylo jeho zvykem, napsal drama s mnoha problémy, které se postupně rozvětvují, zatímco Jiří Voskovec vymežil ve hře konflikt dvou stran a zjevně nechal jednu stranu zvítězit.

b. Nadčasovost obou her

Nadčasovost hry R. U. R. samozřejmě spočívá v myšlence stvoření umělého člověka. Robotika je dnes celosvětově rozšířený pojem, ačkoli slovo robot, které vymyslel bratr Karla Čapka Josef, pochází ze slovanského slova robota čili práce. Karel chtěl roboty nejprve pojmenovat laboři, což je odvozeno z anglického slova labor neboli práce. Dnešní robotika se ale zabývá mechanickým životem, zato v R. U. R. se jednalo o umělého člověka biochemického. Popisuje se zde přímo výroba těla, jak se mísí tzv. těsto, kde jsou kádě na játra a kde se vyrábí kosti. Jak se předou nervy a žíly a jak se vše montuje dohromady. Výroba dokonce zahrnuje i čas na zvyknutí si na existenci a základní vzdělání. Ačkoli roboti vypadají jako lidé, umí mluvit, číst a psát, nejsou to lidé. Každý vadný kus se hodí do stoupy. Člověk, v podobě starého Rossuma, se pokouší vyrovnat samotnému Bohu a vytváří vlastního člověka. V tomto ohledu se Čapkova představa od současnosti poněkud liší, namísto živých organismů jsou nyní roboti čistě kovové bytosti plné výpočetní techniky. Karel Čapek tehdy nazval takového umělého člověka robotem, ale z dnešního úhlu pohledu a s pomocí dnešní terminologie se spíše jednalo o androida. Pod pojmem robot si dnes představíme pouze anorganického a zcela technického tvora. Jak to, že se tyto dva pojmy zaměnily nebo spíše, jak se mohlo stát, že robot, kterého dostatečně přesně Čapek se své hře popisuje jako organickou bytost z masa a kostí, vykládáme si dnes jako schránku z oceli s čipem místo mozku a stvoření, o kterých Čapek píše, jsme nazvali jiným jménem tj. androidi. To by mohlo být předmětem bližšího zkoumání pro lingvisty a etymology.

Aspektem nadčasovosti v díle Jiřího Voskovce je bezpochyby cestování do kosmu a i na jiné planety. Ačkoli ve své době nemohl mladý Voskovec tušit, jak budou cesty do vesmíru probíhat, dokázal i bez technického vyjadřování přesně pospat pocity dobyvatel nového světa. Jelikož cesta na Venuši je ústředním motivem hry, autorovým námětem je budoucí možnost lidstva osídlit nové planety. Zajímavé je, že záminkou pro dobývání vesmíru je přelidnění Země, což poukazuje na to, že i 16ctiletý student na začátku 20. století si uvědomoval hrozbu narůstajícího počtu obyvatel.

Obě hry mají dozajista nadčasové myšlenky a motivy, ačkoli každý autor se se svou představou budoucnosti popasoval jiným způsobem. Je to ukázka toho, že vidina budoucnosti

je subjektivní a individuální. Oba autoři nám predikovali zajímavé události a vynálezy. Je hodno pozornosti kolik myšlenek z 20. let 20. století se odráží v dnešním světě.

VII. Závěr

Dílo *Dobyvatelé* z pera Jiřího Voskovce je autorovou prvotinou, což je leckde patrné, ale přesto tato skutečnost neovlivnila celkovou myšlenku a smysl hry. Mým záměrem bylo čtenáře s hrou *Dobyvatelé* blíže seznámit, jelikož hra není příliš známá. Proto jsem důkladněji popsala děj a jednotlivé postavy.

Následně jsem hru porovнала s mnohem známějším dílem od Karla Čapka *R. U. R.*, neboť stejná doba vzniku obou her měla vliv na obdobnou tematiku. Snažila jsem se najít shodující se prvky v obou hrách, jako například představu autorů o budoucnosti a technickém pokroku. Ale ačkoli mají hry Voskovce i Čapka srovnatelný chronotop, každý autor si zvolil vlastní způsob nahlížení na tematiku a podle toho se i každá hra ubírá jiným směrem.

VIII. Zdroje

VOSKOVEC, Jiří. *Dobyvatelé*. In: ŠTEDRA, Milan, Otakar WLASÁK, Jiří HUML a Jaroslav MAREK. Město Sázava, 2005. ISBN Sázavsko. ISSN 80-901117-3-4.

JANOUŠEK, Pavel. *Studie o dramatu*. Praha, 1993. ISBN 80-85778-04-1.