



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Douglas Adams; humor a vědecká  
fantastika v díle *Stopařův průvodce po  
galaxii*

Douglas Adams; Humour and Science  
Fiction in *The Hitchhiker's Guide to the  
Galaxy*

Vypracoval: Vojtěch Hanzlovský

Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

České Budějovice 2018

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 30. března 2018

---

Vojtěch Hanzlovský

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval všem, kteří vzniku této práce dopomohli, ať byla jejich pomoc morální, materiální či odborná. Speciální poděkování patří Mgr. Lindě Kocmichové za vedení práce, veškeré rady a připomínky, ale zejména za trpělivost vskutku marvinovských rozměrů. Kromě toho bych rád vyjádřil velký dík Mgr. Martině Faltové za celkovou podporu během menších i větších tvůrčích krizí.

## **Anotace**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na vztah humoru a vědeckofantastické literatury v rámci pětidílné knižní série *Stopařův průvodce po Galaxii* od Douglase Adamse. Cílem práce je popsat způsoby, jakými jsou typické prvky vědeckofantastické literatury ve zkoumaném díle obraceny ke komickému účinku. Teoretické okruhy práce přibližují relevantní kontext sci-fi literatury a verbální komiky. Praktická část se blíže zabývá mechanismem vzniku humorných situací a autorovou jazykovou komikou.

## **Abstract**

This bachelor's thesis focuses on the relationship between humour and science fiction literature in the five-part book series *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* by Douglas Adams. The thesis aims to provide a description of the means by which are science fiction tropes and devices exploited for comical purposes. The theoretical part offers an overview of thematically relevant science fiction literature as well as basic insight into selected theories of verbal humour. The analysis is concerned with basic mechanisms behind author's humour, both situational and verbal.

# Obsah

Úvodem	8
<b>2 Douglas Adams, autor a fenomén</b>	<b>10</b>
2.1 Život a vesmír Douglase Adamse	10
2.2 Pět částí knižní trilogie	14
2.2.1 <i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i>	14
2.2.2 <i>Restaurant at the End of the Universe</i>	15
2.2.3 <i>Life, the Universe and Everything</i>	15
2.2.4 <i>So Long, and Thanks for All the Fish</i>	15
2.2.5 <i>Mostly Harmless</i>	16
<b>3 Science fiction, mezi uměním a brakem</b>	<b>17</b>
3.1 Žánrová kliše a vývoj science fiction do roku 1964	18
3.1.1 Magazínová éra	19
3.1.2 Vesmírná opera	20
3.1.3 Zlatý věk science fiction	21
3.2 Nová vlna a proměny science fiction po roce 1964	22
3.2.1 Milník 1977 a příklon k vizualizaci	24
3.3 Humorný proud sci-fi literatury	25
3.4 Adamsův humor a žánrové varianty sci-fi	27
3.4.1 Hard a Soft science fiction	29
<b>4 Teorie humoru a komiky</b>	<b>31</b>
4.1 Princip humoru	32
4.1.1 Mechanismus humoru	33
4.1.2 Vnitřní uspořádání humoru	34
4.2 Verbální humor	35
4.3 Literární humor, jeho odstíny	37
4.3.1 Parodie	38
4.3.2 Satira	38
4.3.3 Grotesknost	39
4.3.4 Humoristická komika	39
4.3.5 Černý humor	40
4.4 Literární humor v <i>The Hitchhiker's Guide</i>	40
<b>5 Vybrané aspekty humoru <i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i></b>	<b>43</b>
5.1 Nehrdinové	43
5.1.1 Arthur Dent	44

5.1.2 Ford Prefect	45
5.1.3 Zaphod Beeblebrox	46
5.1.4 Tricia McMillan / Trillian Astra / Random Dent	46
5.1.5 Marvin the Paranoid Android	47
5.1.6 Fenchurch	48
5.2 Mock science fiction - projevy parodie a satiry	48
5.2.1 Lidstvo a vesmír	49
5.2.2 Pavěda a pseudotechnika	51
5.2.2.1 Konflikt techniky, fyziky a spirituality	51
5.2.2.2 Mezihvězdné pohony	53
5.2.2.3 Povinná výbava mezihvězdného stopaře	55
5.2.3 Počítače a umělá inteligence	57
5.2.3.1 Inteligentní spotřebiče	57
5.2.3.2 Superpočítače	59
5.2.4 Etika a ekonomika na konci vesmíru	63
5.2.5 Moc a politika	66
5.3 Mimosemská grotesknost	67
5.4 Černý humor a kniha v knize	69
5.5 Sebereflexivní jazyková komika	71
<b>Závěrem</b>	<b>74</b>
<b>Použitá literatura a prameny</b>	<b>76</b>
<b>Přílohy</b>	<b>79</b>

The Guide is definitive. Reality is frequently inaccurate.

Douglas Adams, *The Restaurant at the End of the Universe*

# Úvodem

Science fiction tvoří v současné době natolik výraznou součást populární kultury, potažmo kultury obecně, že již dávno nelze vystačit s dříve oblíbeným předpokladem ohledně automatické brakovosti celého žánru. Se science fiction se již dokázala zaplést celá řada kriticky ceněných tvůrců, ať už v oblasti literární, filmové či dramatické. Kromě toho se však prvky sci-fi dokázaly proplížit i do zdánlivě nesouvisejících oblastí života. Jelikož tato práce vznikala na pedagogické fakultě, dodejme, že i pedagogická praxe si při výuce předmětů jako je matematika či fyzika pro zvýšení atraktivity probírané látky někdy vypomáhá zapojením vědeckofantastického kontextu do řešených úloh<sup>1</sup>. Znalost projevů science fiction tedy lze chápat jako známku všeobecného přehledu.

Předkládaná bakalářská práce z širokého proudu vědeckofantastických děl vybírá k diskusi tvorbu britského humoristy Douglase Adamse, a to především kvůli jeho unikátní pozici v prostředí angloamerické science fiction. Byl totiž jedním z mála autorů, kteří dokázali široce uspět s konceptem humorného pojetí jinak spíše vážně vnímaného žánru. To bylo navíc umocněno Adamsovou oblibou u obecnstva vědeckofantastickou tvorbou jinak vcelku nezasaženého. Jeho humorný vesmírný opus *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (dále též *HGG*) se postupem času stal de facto kulturním artiklem. Patrně i ti, kteří nejsou se sérií *HGG* blíže seznámeni, zaznamenali ty nejznámější reference na číslo 42 nebo vogonskou poezii.

Cílem tohoto textu je konkrétně pojmenovat základní konstituenty vědeckofantastického humoru v případě Adamsova díla. K tomuto účelu využíváme jako primární literaturu kompletní edici *The Ultimate Hitchhiker's Guide* (1997). Zabýváme se pointami významných komediálních pasáží a kontextem, z něhož tyto vychází. Z hlediska kontextu se pohybujeme převážně v prostoru anglické a americké science fiction, neboť není naším záměrem hledat širší souvislost Adamsovy tvorby s celosvětovou sci-fi, což navíc vzhledem k určujícímu vlivu vědecké fantastiky angloamerické provenience považujeme, alespoň v případě této práce, za zbytečné. Z důvodu jasného vymezení zkoumané oblasti rovněž dodejme, že v našem rozboru (včetně hledaných kontextů) hrají prim literární texty, přestože nelze popřít, že dnes je již celý žánr výsostně multimediální.

Co se týče metodiky samotné práce, největší výzvu představuje snaha vytvořit přehledný systém, pomocí něhož bychom mohli obstojně popsat kvality Adamsova humoru. Problém tkví především ve struktuře narativu *HGG* - například Terry Jones, jeden z původních členů komediální skupiny Monty Python, údajně označil *HGG* za

---

<sup>1</sup>Článek o využití vědeckofantastických příběhů ve fyzikálních úlohách k nahlédnutí zde: [https://sf.zcu.cz/data/2013/sf2013\\_03\\_4.pdf](https://sf.zcu.cz/data/2013/sf2013_03_4.pdf)



horskou dráhu nápadů. Nejde o zcela přesnou charakteristiku, neboť horská dráha se za obvyklých okolností drží alespoň nějakých kolejí. Stopařské knihy bychom spíše popsali jako Adamsem řízený chaos. Autorovým rukopisem je fragmentárnost komediálních scén, časté odvádění pozornosti skrze různé ironické komentáře a především všeobecná těkavost postav i děje, kvůli čemuž jsou ve výsledku jednotlivé knihy stylově poněkud různorodé. K tomuto problému přistupujeme tak, že se snažíme v rámci kontextu vědeckofantastické literatury, s pomocí běžně přijímaných teorií komiky, nalézt zásadní specifika „adamsovského“ humoru, která se jako pomyslná vlákna táhnou všemi dílčími částmi série. Tato vlákna následně blíže rozvádíme v samostatné, prakticky orientované kapitole.

Struktura práce se snaží držet schématu předepsaného pro tento typ textů. Téma se snažíme nejprve přiblížit skrze seznámení se samotným autorem, jeho životem a tvorbou. Životopisná kapitola ovšem nechce být pouze nutnou výplní, vzhledem k Adamsově popularitě se mnohé z jeho životních zkušeností staly v podstatě součástí stopařského kánonu, což sám autor později refleктоval životopisnou pasáží „A Guide to the Guide“ přidanou do úvodu kompletního vydání *HGG*. Kromě Adamsovy biografie přikládáme i krátký popis jednotlivých dílů série (včetně synopsí ve formě příloh).

Kapitola věnovaná science fiction nabízí shrnutí vývojových projevů žánru, přičemž se nechceme toliko pouštět do hloubkového mapování jeho historie, ale hledáme přehled nejdůležitějších tendencí, jejichž relevanci pro *HGG* se následně snažíme dokázat. Oproti obvyklému předpokladu není totiž stopařská série postavena výhradně na parodických sekvencích, setkáváme se i s dalšími způsoby využívání vědeckofantastických motivů, které mnohdy přímo kopírují vývoj literární sci-fi druhé poloviny dvacátého století.

Další primárně teoretickou oblastí je debata nad realizací humoru a komiky. Kromě základní roviny fungování mechanismu humoru věnujeme zvláštní pozornost komice verbální, opět s ohledem na literární zaměření práce. Nejdůležitějším prvkem teoretické kapitoly o humoru je pravděpodobně samotná snaha popsat základní okruhy a způsoby realizace literárního komična, z nichž celková poetika Adamsova díla sestává. Pro úplnost je rovněž provedena žánrová charakteristika stopařské série skrze výrazné paralely s jinými zásadními díly humoristické tradice.

Za praktickou část práce považujeme kapitolu přímo cílenou na rozbor vybraných aspektů Adamsova humoru. V ní se nejprve soustředíme na hlavní postavy série a jejich konkrétní projevy v jednotlivých knihách. Stěžejní část této kapitoly, stejně jako celé práce, však představuje analýza textu *HGG* stojící na okruzích výtčených teoretickými kapitolami. Kromě motivů díla si rovněž všímáme specifik dotvářejících komickou rovinu knih jako jsou jazyk či vyprávěcí postupy.

## 2 Douglas Adams, autor a fenomén

### 2.1 Život a vesmír Douglase Adamse

11. března 1952 se ve východoanglické Cambridge narodil manželům Christopherovi a Janet Adamsovým syn Douglas Noël Adams. Janet Adamsová byla zdravotní sestra, Douglasův otec se ještě v době synova narození aktivně připravoval na dráhu kněze, kterou však nikdy nenastoupil.

Když bylo malému Douglasovi pět let, rodiče se rozvedli. A ať už byla příčinou rodná situace nebo jeho vrozená letora, byl spíše samotářským a zamlklým dítětem. Po rozpadu manželství se Janet i s dětmi, Douglasem a jeho o tři roky mladší sestrou Susan, přestěhovala ke své matce do Brentwoodu v hrabství Essex. V Brentwoodu nastoupil Douglas Adams školní docházku už v rámci přípravné třídy v roce 1959, přičemž školu po jedenácti letech úspěšně dokončil. Svou zkušenost s touto vzdělávací institucí později glosoval slovy „They could never work out [...] whether I was terribly clever or terribly stupid...“ (Gaiman, 2009, s. 4). Býval typicky zahloubaný a rovněž mírně nemotorný. Jeho rysem snad ještě typičtějším byla značná fyzická výška, díky níž mezi svými vrstevníky doslova vyčníval. Už ve svých dvanácti letech měřil přes 180 centimetrů, pročež se pořádně nevešel do školní uniformy.

Jako dítě projevoval zájem zejména o přírodní vědy, výrazněji v nich ovšem nevynikal. Naopak zdatně rozvíjel svůj talent hudební (kytara, piano), divadelní a zejména literární. Mimo jiné přispíval do školních novin. Právě nadání na komponování vlastních textů poměrně záhy zhodnotil. Roku 1970 se totiž ucházel o studium na prestižní Cambridgeské univerzitě, kam byl navzdory průměrnému výsledku maturitních<sup>1</sup> zkoušek skutečně přijat, a to na základě eseje na téma nových perspektiv duchovní poezie. Na tehdejší akademický kolektiv kolem St. John's College musela tato práce udělat dojem i přesto, že šlo spíše o dovedně poskládané odkazy na Christophera Smarta, Gerarda Manleyho Hopkinse, Williama Blakea a The Beatles (Webb, 2005, s. 61).

Ještě před nástupem na univerzitu si Douglas Adams aktivně vyzkoušel život ztraceného stopaře v neznámém prostředí, konkrétně během toulek po Evropě s cílem dostat se do Istanbulu. Z těchto zkušeností, dle vlastních slov (Adams, 1997, s. 2), čerpal značnou část inspirace pro svůj vesmírný opus.

Během pobytu na Cambridgi se toužil Adams stát členem Footlights, neboli Cambridge Footlights Dramatic Clubu. Tato univerzitní společnost dokázala vyprodukovat výrazné osobnosti britské divadelní či televizní tvorby, nalezneme zde však

<sup>1</sup>Zmíněnou zkouškou je pochopitelně myšlen *The General Certificate of Education Advanced Level*, tedy tzv. A-level.

i výraznou humoristickou stopu. Kromě samotného Adamse zde mezi jinými působili i John Cleese, Eric Idle a Graham Chapman z komediální skupiny Monty Python (Webb, 2005, s. 68). Přestože byl Adams do klubu po prvotních peripetiích přijat, zůstává paradoxem, že se jako člen Footlights nikdy výrazněji neprosadil. Cítil se být odsunut na vedlejší kolej, ostatní členové málokdy považovali jeho tvůrčí nápady za zajímavé či zvláště vtipné (Gaiman, 2009, s. 11). Přestože měl i bavičské sklony, ve světle těchto zkušeností se odklonil od vlastního vystupování směrem k autorské tvorbě. Nejvýraznějším pozitivem tohoto studentského angažmá byla nakonec poměrně široká síť kontaktů, kterou si odnesl.

V létě 1974 opustil Douglas Adams Cambridge jako bakalář anglické literatury, vystřídal několik povolání, od úřednické práce až po tělesného strážce. Zejména se ale pokoušel autorsky prorazit. Snažil se psát skeče pro rádio, opakovaně však narážel na obtíže s tvorbou na objednávku a na neschopnost dodržet termín (což byl ostatně jeho celoživotní problém) (Gaiman, 2009, s. 10-14). V této době navázal kontakt s dalším bývalým členem Footlights, Grahamem Chapmanem. Jejich spolupráce byla v zásadě sporadická a jen málo společných nápadů došlo alespoň nějaké formy realizace, přesto je díky ní občas Adams spojován se skupinou Monty Python. Celkově to nebyla pro Douglase Adamse právě příznivá doba, v roce 1976 se zoufalý a sužovaný depresi přestěhoval z finančních důvodů zpět k matce.

Díky Footlights se však Adams znal s Johnem Lloydem, který už v roce 1976 působil jako producent rádia BBC a dosud platí za jednoho z nejvýznamnějších producentů britské televizní a rozhlasové komedie. Lloyd představil Adamse dalšímu producentovi BBC, Simonu Brettovi, který byl mladým autorem velmi zaujat. Kromě spolupráce na skečové show *The Burkiss Way* získal Douglas Adams díky Brettovi vlastní formát, na němž mohl plně ukázat svůj talent. Společně se shodli na konceptu kombinujícím science fiction a komedii. V květnu 1977 dostal projekt od vedení BBC zelenou a Adams, snad inspirován svými cestami po Evropě, zvolil pro něj název *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Cesta k úspěchu tak byla položena.

Simon Brett z celého projektu záhy po natočení pilotního dílu odstoupil. S geizmem Adamsových nápadů, stejně jako s jeho chorobnou nedochvilností a tvůrčími bloky se musel nadále potýkat nový produkční Geoffrey Perkins. Pro finální podobu celého díla byla tato spolupráce kruciólní. „I'd be guided by him, or by the outcome of the argument“ (Gaiman, 2009, s. 35) vzpomínal Douglas Adams. Kromě příprav vlastní rozhlasové produkce se nyní Adams podílel jako scénárista na seriálu *Doctor Who*. Toto dvojité angažmá však dále umocnilo jeho tvůrčí zádrhele, scénáře tak vznikaly velice bolestně. Napsat první čtyři epizody *HGG* zabralo takřka devět měsíců a poslední dva díly rozhlasové série musel pomoci dokončit již zmiňovaný John Lloyd.

Vedení BBC do *HGG* rovněž nevkládalo valné naděje. První díl šel do vysílání 8. března 1978 v půl jedenácté večer, kdy se předpokládal nízký posluchačský zájem, navíc s takřka nulovou propagací. Posluchači si však program našli a v době, kdy (konečně) vycházela šestá epizoda, měl už *HGG* své tvrdé jádro příznivců. Mnohem překvapivější však pro program tohoto druhu byly i vesměs pozitivní ohlasy v tisku.

Vesmír Douglase Adamse se náhle začal rozpínat mnohem rychleji. Nedlouho po úspěchu prvního dílu rozhlasové hry přišla nabídka na napsání knihy, z čehož nakonec vzešla celá knižní série publikovaná mezi lety 1979 až 1992. S příchodem osmdesátých let navíc vznikl i televizní seriál. Ten se sice autorovi předlohy příliš nelíbil, podle jeho názoru komediálně příliš nefungoval, ale kritika a mnozí diváci byli opačného názoru (Gaiman, 2009, s. 95-96). I přes výhrady k seriálu toužil ovšem Adams ve vizualizaci svého díla pokračovat a dostat *HGG* až na stříbrné plátno. Mezi lety 1982 a 1984 pobýval v Kalifornii, kde se mimo jiné poměrně aktivně snažil dojednat s hollywoodskými producenty realizaci vysněného filmu. K té během jeho života nikdy nedošlo, Los Angeles nakonec opouštěl velice rozladěn a demotivován (Gaiman, 2009, s. 119-122). Na tomto místě dodejme, že film *HGG* existuje, byl uveden v roce 2005 a jedná se o typického zástupce filmové science fiction hlavního proudu - vizuálně bohatý, obsahově problematický.

Kromě již zmíněných médií jde (nebo šlo) do Adamsova stopařského vesmíru proniknout i skrze divadelní adaptaci, tematické webové stránky, počítačovou hru nebo komiks. Nebyl však autorem pouze jednoho díla. Pomineme-li drobnější texty a nejrůznější autorské spolupráce<sup>2</sup>, jsou dalším jeho výrazným počinem knihy o holistickém detektivu Dirku Gentlym, později rovněž televizně adaptované. Jde o tituly *Dirk Gently's Holistic Detective Agency* (1987) a *The Long Dark Tea-Time of the Soul* (1988).

Již za svého života se stal Adams de facto autorskou celebritou. Mnohdy dával k dobru nejrůznější příhody týkající se vzniku jeho děl, ale vyjadřoval se také k nejrůznějším společenským tématům. Obojí navíc zvládal dosti svérázným, až bavičským způsobem. Podle Nicka Webba (2005, s. 65) měl však tento mediální obraz ke skutečnému, dosti puntičkářskému Douglasovi Adamsovi poměrně daleko, neboť většina poskytnutých rozhovorů a veřejných vystoupení byla spíše pečlivě naplánovaným představením. Známa byla též jeho tendence k autoreferencím. Inspiraci pro postavy a reálie svého fikčního světa obvykle čerpal z vlastního okolí. Jak píše M. J. Simpson, „he was notoriously bad at creating rounded characters, preferring them ready-made“ (Simpson, 2006, s. 228). Podobně typickou, a v *HGG* mnohokrát zúročenou vlastností, byla láska k různým technickým vymoženostem. Zejména si

<sup>2</sup>Například se spoluautorem rozhlasového *HGG*, Johnem Lloydem, spolupracoval Adams i na dalších zajímavých projektech. Asi nejvýraznějším je humorný slovník *The Meaning of Liff* (1983).

liboval ve složitých mechanismech vykonávajících jinak naprosto banální funkce, kupříkladu digitálních hodinkách.

Byl fascinován religiozitou a otázkami metafyzické povahy, ve své tvorbě k náboženství odkazoval nebo jej využíval ke komickému efektu, osobně se však stavěl jako „radikální ateista“ (Dawkins, 2006, s. 117). Jeho vztah k náboženství a Bohu znamenal naprostý odklon od hodnot, jimiž byl v dětství formován (ostatně otec chtěl původně být knězem). V posmrtně vydaných textech *The Salmon of Doubt* (2005) je zařazen přepis Adamsovy přednášky z cambridgeské Magdalene College nazvaný *Is There an Artificial God?*, v němž svůj postoj k víře důkladněji rozvedl. Svůj ateismus popisuje jako důsledek velice dlouhého přemýšlení nad mechanismem fungování okolního světa, přičemž byl ovlivněn nejen vlastním náhledem na skutečnost, ale také sociologickými názory evolučního biologa Richarda Dawkinse. Ve své přednášce Adams vyjádřil myšlenku, že náboženství je důsledkem lidského zaměňování příčin a následků. Podle něj se totiž lidstvo po mnoha tisících letech adaptace na pozemské podmínky v určitém bodě podivilo jak to, že jsou mu tytéž pozemské podmínky tak dokonale uzpůsobeny, a začalo vše přisuzovat nadpřirozenému původci lidských kvalit.

Rovněž se aktivně angažoval v problematice ochrany životního prostředí. Zaštiťoval vícero charitativních ekologických akcí zaměřených na záchranu vymírajících druhů, například nosorožců či goril. V roce 1985 navštívil společně se zoologem Markem Carwardinem Madagaskar. Své zážitky poté publikoval v cestopise *Last Chance to See* (1990).

V roce 1999 se společně s rodinou, manželkou Jane Belsonovou a dcerou Polly Rocket Adamsovou, přestěhoval do kalifornské Santa Barbary. Většinu svých snah směřoval do preprodukce vysněného filmu. Z hlediska osobního i profesního života šlo o zdánlivě příznivou dobu. Nikoliv však z hlediska jeho zdravotního stavu. Kvůli problémům s vysokým krevním tlakem začal Adams pravidelně cvičit pod dohledem profesionálního trenéra. 11. května 2001 srdce Douglase Adamse pravidelnou rozcvičku nevydrželo.

Během následujících dní se začaly v periodikách celého světa objevovat nekrology hovořící o odchodu jednoho z nejvýznamnějších britských humoristů 20. století (Gaiman, 2009, s. 203-210). Že jeho svérázný pohled na svět (a přilehlý vesmír) nezemřel společně s ním bylo jasné už 25. května téhož roku, kdy fandové vyhlásili první Ručníkový den - recesistickou vzpomínkovou akci spočívající v celodenním nošení jednoho ze symbolů Adamsova díla, ručníku, na viditelném místě vlastního těla.

Posmrtně vyšla celá řada reedic jeho děl. Byla publikována i sbírka nedokončených textů *The Salmon of Doubt* (původně 2002). V roce 2009 pak přidal irský spisovatel Eoin Colfer do série *HGG* šesté pokračování s názvem *And Another Thing...*

## 2.2 Pět částí knižní trilogie

Pro potřeby tohoto textu je *HGG* nahlížena především jako dílo literární. Vycházíme proto z pětidílné knižní série, původně publikované mezi roky 1979 až 1992. V rámci zkoumání stopařské trilogie<sup>3</sup> nás zajímají především tvůrčí specifika Douglase Adamse, proto vynecháváme dílčí příspěvek jeho autorizovaného epigona E. Colfera.

Pohlížíme-li na D. Adamse čistě jako spisovatele, nebyl tvůrcem právě plodným (viz bibliografie v příloze A). Za jednadvacet let kariéry je podepsán pouze pod sedmi delšími prózami, z nichž čtyři jsou navíc spíše recyklací starších nápadů. První dva díly *HGG* stojí na rozhlasových inscenacích, zatímco kniha *Life, The Universe and Everything*, stejně jako obě knihy s holistickým detektivem Dirkem Gentlym, výrazně čerpají tentokrát ze scénářů pro *Doctora Who* (Simpson, 2005, s. 14). Z celé stopařské série jsou tedy jedinými skutečně původními literárními díly *So Long, and Thanks for All the Fish* a *Mostly Harmless*.

Přestože mají jednotlivé mediální realizace *HGG* do značné míry společný původ, a rovněž základní premisa příběhu zůstává napříč různými nosiči víceméně stejná, zkušenost divákova, posluchačova i čtenářova bude rozdílná nejen v subjektivním dojmu. Adams byl proslulý snahou své dílo pro každé specifické médium upravovat, aby lépe využil jeho potenciál (Simpson, 2005, s. 14). Ve výsledku proto nebývá dějová posloupnost vždy stejná, dochází k úpravám fikčních reálií, ale také k variacím či úplnému vynechávání některých postav. Byť se i přesto mohou v mnohém závěry této práce vztáhnout na *HGG* v celé jeho multimediální šíři, snaha přesně vymezit rozdíly mezi jednotlivými formáty a variantami není její zamýšlenou součástí.

Následující řádky přiblíží původ dílčích částí celé série, přičemž ke každému dílu je navíc uvedena krátká synopse v části Přílohy, na konci tohoto dokumentu. Synopse mohou být využity pro lepší orientaci v praktické části práce.

### 2.2.1 *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Úvodní a nepochybně nejdůležitější díl knižní stopařské ságy. Bývá považován za naprostý vrchol Adamsovy spisovatelské tvorby a definitivní díl celé série (Simpson, 2005, s. 59-60). Prakticky se jedná o adaptaci prvních čtyř epizod dvanáctidílné rozhlasové hry. Adams měl původně na knize spolupracovat s přítelem a kolegou z rádia Johnem Lloydem, nakonec se však prosadil jako jediný autor. Kniha byla psána již od roku 1978, dokončení se ale dočkala až na podzim 1979, kdy nakonec

<sup>3</sup>Ačkoliv je již od roku 1984 toto označení fatálně nepřesné, je ve vztahu k *HGG* zažitým folklórem a odkazuje ke všem pěti (potažmo šesti) dílům.

také vyšla. Dále označujeme tuto knihu obvykle jako „první díl“, zkratkou *HGG* je myšlena série jako celek. Synopse se nachází v příloze B.

### **2.2.2 *Restaurant at the End of the Universe***

Přímý sequel prvního dílu vyšel s ročním odstupem a sdílí s předchozí knihou původ v rozhlasových scénářích. Originální pasáže scénářů psané J. Lloydem však byly výrazně přepracovány. Objevují se zde prvky z rozhlasových epizod pět až dvanáct, nejsilnější je však vliv páté a šesté, z nichž Adams čerpal koncept pro restaurant *Milliways*. Jde o kriticky nejocenenější příspěvek do stopařského univerza - vykazuje stejnou komickou lehkost jako první díl, z hlediska stylu však byl hodnocen jako mnohem „dospělejší“ (Simpson, 2005, s. 62-63). *Restaurant at the End of the Universe* v textu označujeme zkratkou *REU*, pro shrnutí děje viz příloha C.

### **2.2.3 *Life, the Universe and Everything***

Koncem léta 1982 je série obohacena o další díl a začíná se hovořit o stopařské trilogii. *Life, the Universe and Everything* (tentokrát zkracujeme jako *LUE*, synopse je předmětem přílohy D) je opět adaptací předchozí Adamsovy scénaristické práce, tentokrát ovšem dosti rozdílné látky, totiž materiálů k seriálu *Doctor Who*. To vedlo k nutnosti ohnout dříve ustavené charaktery postav. Například podivínský magrathejský stařec Slartibartfast z prvního dílu se zde stává enigmatickým zachráncem světa, neboť právě do něj „vtěsna“ Adams postavu Doktora (což znalci seriálu snad přijde zajímavé). Příznivce série snaha o pevný narativ přivedla do rozpaků, s odstupem času bylo vyprávění v *LUE* hodnoceno jako neuspokojivé, neboť hrdinové většinu času tráví pobíháním v kruzích, jen aby byli náhle vehnáni do závěrečné pointy. Adams se po dokončení knihy zařekl, že nebude ve stopařské sérii dále pokračovat. (Simpson, 2005, s. 66-67)

### **2.2.4 *So Long, and Thanks for All the Fish***

V zimě 1984 dorazil na pulty britských knihkupectví čtvrtý díl série, o němž Adams tvrdil, že nebude. O čtvrté knize se traduje, že byla napsána pod výrazným tlakem (a údajně i přímým dohledem) vydavatele Pan Books, snad i proto s ní nebyl autor úplně spokojen. Z kritického hlediska šlo o úspěch, bylo kvitováno, že Adams stylově nepřeslupuje na místě (Gaiman, 2009, s. 140-143). Zásadní problém však spočívá ve faktu, že v tomto případě není kniha příliš humorná a ani příliš vědeckofantastická. Prim hraje love story, na níž jsou dříve ustavené motivy stopařského univerza poněkud „našroubovány“. I v těchto vsuvkách se ale stále dají najít ceněné adamsovské momenty. Vzhledem k délce názvu se uchylujeme k užívání tvaru *SLA-TAF*, dějová osa je shrnuta v příloze E.

### 2.2.5 *Mostly Harmless*

Rok 1992 znamená pro sérii *HGG* vydání posledního Adamsem napsaného dílu. *Mostly Harmless* (které nezkracujeme, nicméně jeho příběh je k nalezení v příloze F) je svébytným vědeckofantastickým příběhem, autorem patrně spíše z kontinuity zařazen do série stojící na základech parodie a satiry. Do popředí se zde dostávají různé (vědecké i filozofické) teorie a technologické zázraky, které v předchozích knihách fungují spíše jen jako prostředky parodického humoru. Mezi alternativními realitami a telekomunikačními technologiemi je rozvíjeno poměrně seriózní vyprávění o životních hodnotách a hodnotě života, v němž humor figuruje spíše jen jako doplněk.



### 3 Science fiction, mezi uměním a brakem

Napříč textem této práce používáme pojmy vědecká fantastika, science fiction nebo sci-fi. Byť jsou tyto termíny vzájemně zaměnitelné, kulturní produkce, k níž je vztažujeme, rozhodně není unifikovaná. Člověk přivyklý na současnou populární kulturu obvykle termínu sci-fi v obecné rovině automaticky rozumí, přesto však snaha bezpečně určit žánrovou příslušnost k této struktuře mnohdy selhává. Postrádáme totiž široce aplikovatelné kritérium, pomocí něhož bychom mohli vybraná díla vždy jednoznačně kategorizovat. Jednoznačný klíč pravděpodobně ani neexistuje.

Při pátrání po tom, co je vědecká fantastika, různé zdroje spíše prozrazují, co vědecká fantastika není - totiž zcela samostatný žánr definovatelný předpokládatelnou strukturou narativu či jednotou motiviky. Přesto však je, snad v rámci jakéhosi vývojového konsenzu, jako žánr nahlížena. Dějové prostředky běžně spojované se sci-fi, typicky lety do vesmíru, mimozemské civilizace, pokročilé technologie, umělá inteligence a další, jsou pouze jednou stranou mince. Prvky vědecké fantastiky totiž dokázaly, a určitě ještě dokáží, zasáhnout celou řadu kulturních směrů, přičemž každá individuální zkušenost bude, i v závislosti na preferovaném formátu, dosti odlišná. Filmový divák hledá jistě jiné kvality než čtenář nebo posluchač. Zatíženost předchozí zkušeností nevyhnutelně vede k silně diferencovanému pohledu na to, co by žánrová science fiction měla splňovat. Poněkud akademičtější pohled na celou problematiku tvrdí, že vědecká fantastika je především forma autorské polemiky rozvíjená na pozadí žánrů jiných, již etablovaných (James a Mendlesohn, 2003, s. I-II).

Nabídněme však alespoň pokus o definici. Vyjdeme z eseje Iva Železného *Co je to science fiction?*. Podle Železného (1990, s. 1-3) můžeme vědeckou fantastiku chápat jako útvar zachycující předpoklad budoucí události. Tato budoucnost ovšem nemusí nutně být tou nejpravděpodobnější, v podstatě stačí, že se jedná o hypotetickou alternativu dalšího vývoje, vzešlou z možností autorovy současnosti. Tímto dalším vývojem mohou být i alternativní reality či cesty v čase, které pak dovolují science fiction pohybovat se i na prostoru pseudosoučasnosti, potažmo minulosti.

Na základě řečeného můžeme za vědeckofantastická označit vesměs taková díla, v nichž autor nastiňuje svou vizi vývoje, ať už technického nebo společenského, přičemž zcela nevylučujeme ani mezní případy, v nichž jsou okolnosti takového vývoje krajně nepravděpodobné. Protože však teoreticky dokážeme vsunout vědeckou fantastiku do takřka libovolného druhu literární a dramatické tvorby, získáváme nebývale široké pole působnosti. Nevýhodou je pak pochopitelně neohrabanost, s níž lze vzhledem k vágně definovaným kritériím za sci-fi považovat prakticky cokoliv. Toho si všiml už Cyril M. Kornbluth, jeden z autorů rané science fiction.

Někteří milovníci sci-fi se v tom, jak chtějí rozšiřovat její prostor, podobají Hitlerovi. Když například najdou v satíře ze 16. století nějaký neurčitě spekulativní prvek, prohlásí ho za utištěnou a utlačenou menšinu, vyhlásí Anschluss a připojí satiru k science fiction. (Neff, 1986, s. 18)

Protože se jednak chceme vyhnout Anschlussům, ale zejména nám jde o kontext relevantní pro *HGG*, dovolíme si začátek pátrání po specifikách sci-fi zahájit konkrétně rokem 1929, kdy Hugo Gernsback pro celý žánr vymyslel jméno. Zmíníme rovněž pouze přímé předchůdce, nesnažíme se o přesné mapování historie vědecké fantastiky. Pro potřeby této práce dělíme sci-fi na dvě základní etapy, nejprve od stanoveného počátku žánru po rok 1964. To je doba, kdy se formovala většina žánrových paradigmat, včetně specifické vazby mezi autory a jejich komunitou<sup>1</sup>, ovšem též doba, jejíž tvůrčí postupy Douglas Adams v *HGG* hojně paroduje.

Druhou hlavní oblastí je nepříliš překvapivě období po roce 1964, během kterého se žánr zřetelně zpopularizoval a poněkud zlidověl, ale také začal být mnoha autory výrazněji inovován. Jako jedna z těchto inovací může být interpretována i stopařská série. Stanovenou hranici je však nutno v každém případě chápat jako pomůcku, nechceme tvrdit, že trendy jednoho období nelze najít v rámci druhého, nebo že snad lze kteroukoliv etapu jednostranně kvalitativně vyzdvihovat.

### 3.1 Žánrová klišé a vývoj science fiction do roku 1964

V roce 1929 použil spisovatel a editor magazínu *Wonder Stories* Hugo Gernsback v jednom ze svých úvodníků poprvé pojem science fiction. Žánr tím sice úplně nevytvořil, ale úspěšně jej pojmenoval. V Gernsbackově pojetí šlo o příběhy „jaké psali Jules Verne, H.G. Wells a Edgar Allan Poe, to jest příběhy, v nichž je romantická zápletka prostoupena vědeckými fakty a věšteckými vidinami budoucnosti“ (Neff, 1986, s. 61). Kromě Gernsbackem jmenovaných pánů má ovšem science fiction i výraznou matku zakladatelku, autorku románů *Frankenstein* (1818) a *The Last Man* (1826), Mary Shelleyovou (Neff, 1986, s. 19). Celý žánr je tedy prakticky formován na základech dobrodružné literatury, technicistních (anti)utopií a gotického románu 19. století. Tento původ sdílí science fiction ještě se svým sesterským žánrem, s fantasy. Oba žánry jsou si velmi blízké, někdy navíc obtížně rozlišitelné, ovšem jak píše Ivo Železný (1990, s. 5), fantasy většinou nehledí do budoucnosti, ale nabízí moderní aktualizaci pohádkové tradice. Obecně vzato tedy fantasy vy-

---

<sup>1</sup>Převážná část tvůrců začínala původně jako součást sci-fi komunity. Tato skupina fanoušků (anglicky fans = zkratka fanatics) se označuje jako fandom. Příznivci se velmi různí co do organizovanosti i angažovanosti. Užší skupiny fanoušků kolem zavedených značek sci-fi se prakticky projevují jako subkultury, zejména ovšem platí za pomyslné strážce žánrových tradic. (Roberts, 2006, s. 17-18)

kazuje tendenci spekulativní aspekty děl spíše odsouvat na vedlejší kolej, zatímco vědecká fantastika je staví do popředí. Důkladněji se podobnosti fantasy s některými formáty sci-fi věnujeme níže (viz podkap. 3.4.1).

Za nejvýraznější průkopníky science fiction si dovolíme, z hlediska dopadu na další vývoj žánru, označit Vernea a Wellse. Verneovy příběhy, romány jako *Pět neděl v baloně*<sup>2</sup> (1863) nebo *Ze Země na Měsíc*<sup>3</sup> (1865), dokázaly skrze dobrodružné zápletky přitáhnout k fantastické literatuře širší čtenářstvo. Je rovněž poněkud ironické, že právě Verne je spoluodpovědný za pozdější nahlížení na sci-fi jako na nízký žánr. Většinu svých textů totiž publikoval v magazínu *Magasin d'éducation*, což bylo médium směřované zejména na dětského čtenáře, jemuž musely být texty také přizpůsobeny (Neff, 1986, s. 22). Spisovateli H. G. Wellsovi pak vědecká fantastika vděčí zejména za ustavení motivického repertoáru, především díky románům *The Time Machine* (1895) či *The War of the Worlds* (1898).

### 3.1.1 Magazínová éra

Již koncem 19. století se na americký trh s laciným časopisovým čtením pro nenáročnou protlačila novinka. Podle hrubé buničiny užívané na výrobu levného papíru, na němž tato periodika vycházela, se pro ně ustálil termín Pulp Magazines (Neff, 1986, s. 58). Pulpy dokázaly brzy vytlačit svého přímého předchůdce, tedy dime novels - šestákové romány, a samy se staly hlavním médiem lidového čtení. Výsledná produkce byla cílena zejména na publikum méně vzdělané, obvykle rovněž méně majetné. Bylo tedy nutné, aby byla dostatečně přístupná - finančně i obsahově. Nejčastěji šlo o detektivky, westerny, fantasy a právě o science fiction (Neff, 1986, s. 58). Jako vůbec první pulp bývá označován *The Argosy* (1886), v němž však vycházely souborně povídky různých žánrů. Teprve od 20. let 20. století se začíná pulpová scéna výrazně specializovat.

První čistě vědeckofantastický pulp založil Hugo Gernsback v roce 1926, nesl název *Amazing Stories* (Roberts, 2006, s. 176). Těchto magazínů začalo postupně přibývat, jmenujme alespoň ještě dva významné - *Wonder Stories* (1929) a *Astounding Stories* (1930). Příznačným pro tento typ periodika bylo jednak intenzifikační adjektivum v názvu, ale zejména jejich pojetí science fiction jako popularizačního prostředku vědeckého pokroku. Zápletky se točily hlavně kolem boje pozemského dobra s mimozemským zlem, přičemž klimax mnohdy spočíval v nějakém zapeklitém technickém problému. Autoři těchto příběhů rovněž s oblibou nechávali své protagonisty hovořit podivnou vědeckotechnickou hantýrkou, jež měla sloužit k vysvětlování různých teoretických konceptů na pozadí samotného děje (James a Men-

---

<sup>2</sup>orig. *Cinq semaines en ballon*

<sup>3</sup>orig. *De la Terre à la Lune*

dlesohn, 2003, s. 32-33). Tato vyprávění nebyla však vždy nevyhnutelně hloupá, ostatně si psaním těchto příběhů přivydělávali i relativně uznávaní autoři, například Edgar Rice Burroughs<sup>4</sup>.

Protože časopisecký formát měl pro formování angloamerické science fiction zásadní význam, lze hovořit o období od 20. do 60. let 20. století jako o takzvané magazínové éře (Roberts, 2006, s. 177-178). Tento trend lze nejlépe sledovat na americké produkci, nicméně britské magazínové sci-fi povídky a romány rovněž vycházely, byť nešlo vždy o specializovaný formát.

### 3.1.2 Vesmírná opera

Patrně nejvýznamnějším dědictvím magazínové éry je formát, který lze označit za prominentní útvar vědecké fantastiky. Tímto útvarem je pro většinu příznivců (a dnes možná i nepřiznivců) science fiction space opera (James a Mendlesohn, 2003, s. 197). Ta se poprvé objevila roku 1928 na stránkách pulpu *Amazing Stories*. Šlo o rozsáhlejší povídku na téma fantastické cesty do vesmíru *The Skylark of Space*, jejímž autorem byl Edward Elmer „The Doc“<sup>5</sup> Smith. Termín space opera byl poprvé použit až ve 40. letech, a to v dosti kritickém duchu. Šlo o příměr k nevalně hodnoceným romantickým radionovelám, pro něž se vžil název soap opera<sup>6</sup> (Neff, 1986, s. 67).

Mezi hlavní rysy space opery, ze současného pohledu spíše ve smyslu zažitých klíšé, můžeme zahrnout lety nadsvětelnou rychlostí, kontakty s jinými civilizacemi nebo život (většinou spíše válčení) ve vesmíru a na jiných planetách. Obvyklými představiteli jsou jednoznačně kladné lidské postavy, nejlépe geniální vědci či všeobecně neporazitelní pachatelé dobra. Tato témata Smith rozpracoval v dalších dvou pokračováních *Skylark Three* (1930), *Skylark of Valeron* (1934) a později ještě v románu *Galactic Patrol* (1937).

Space opera staví na motivu fantastické cesty, tedy již zmiňovaném dobrodružném románu, který převléká do vědeckofantastických kulis (James a Mendlesohn, 2003, s. 197-198). Z dobrodruha se stává astronaut, z mystika vědec, z desperátů a divé zvěře pak zlí mimozemšťané a slizcí vetřelci. Základními stavebními kameny děje jsou heroický individualismus a antropocentrismus. Z ideologického hlediska, je-li prezentováno, jsou vždy správnými a vítěznými hodnotami ty, které jsou v době vzniku společensky nejširěji akceptované. O. Neff (1986, s. 69) navíc dodává, že v krajních případech může klasické pojetí space opery získávat až nádech propagandy.

<sup>4</sup>Publikoval hlavně v *The Argosy* (Neff, 1986, s. 60).

<sup>5</sup>Přezdívka je odkazem na Smithův doktorát v oboru potravinářské chemie.

<sup>6</sup>Většinou obsahovaly reklamu na mýdlo.

### 3.1.3 Zlatý věk science fiction

Raná pulpová science fiction se stala synonymem pro odpadní žánr. Přestože celá řada autorů měla mnohem vyšší ambice, než tvořit tuctové spotřební zboží, akademické kruhy si začaly science fiction spojovat hlavně s těmi nejlidovějšími aspekty jejího původu, nikoliv se zamýšlenými vzory. Tím vznikla oblíbená žánrová stigmatizace, odsuzující vědeckou fantastiku do pozice zábavy pro konzumenta „na mentální úrovni zvědavého šestnáctiletého chlapce“ (Neff, 1986, s. 73). Již koncem 30. let však zaznamenáme určitou tendenci k nápravě této situace, výrazně gradující v letech pozdějších.

První snahy o jakési vědeckofantastické obrození byly sice stále primárně soustředěny na sešitové romány a technické vynálezy, nová generace autorů jako John W. Campbell (*Who Goes There?*<sup>7</sup>, 1938), R. Henlein (*Beyond This Horizon*, 1942) a později ještě A.C. Clarke (*The Sentinel*<sup>8</sup>, 1948) však dokázala, alespoň v mezích zábavné literatury, dosáhnout nečekaně vysoké úrovně. Vědecká fantastika měla být nově nikoliv bezduchou kulisou pro laciné krváky, ale literárním druhem schopným skrze autorskou vizi popsat realitu zítřka. Tento přístup, společně s důslednější editorskou prací předních sci-fi magazínů, napříště zajistil rozšiřování komunity jejích příznivců. Především ale dláždil cestu novým, kriticky ceněným pokusům o postupný průnik mezi respektované formáty. Někteří autoři mapující dějiny sci-fi hovoří o této době jako o Zlatém věku sci-fi (Neff, 1986, s. 127-149).

Technicistní science fiction pochopitelně s příchodem 50. let zcela nezmizela, ovšem její motivický motor začal povážlivě zadržovat. K tomu došlo jednak vlivem nedostatku inovativních postupů, ale rovněž skrze určitou morální zastaralost vzhledem ke společenskému vývoji (Neff, 1986, s. 148). Roku 1957 byla po dlouhých přípravách vypuštěna na oběžnou dráhu Země první umělá družice Sputnik. Prvotní nadšení science fiction komunity však záhy opadlo, realita prvních cest do vesmíru měla do mezihvězdného dobrodružství daleko (Roberts, 2006, s. 230).

Poválečná společnost se rovněž ocitla krůček od globálního jaderného konfliktu, ohrožena toutéž technikou, kterou o dvě dekády dříve s napětím vyhlížela. Už počátkem 50. let na toto žánrové vystřízlivění reagují autoři snahami o nové postupy. Někteří tvůrci ovlivnění Zlatým věkem se mnohem více začínají věnovat společenským tématům, jmenovitě R. Bradbury (*Fahrenheit 451*, 1953), I. Asimov (*The End of Eternity*, 1955), nebo autorská dvojice F. Pohl a Cyril M. Kornbluth (společně *The Little Black Bag*, 1950 a *Wolfbane*, 1959), jednalo se však teprve o předzvěst změn let šedesátých.

<sup>7</sup>Posloužilo jako námět pro film *The Thing* (1982, r. J. Carpenter).

<sup>8</sup>Inspirace pro film *2001: A Space Odyssey* (1968, r. S. Kubrick). Novelizace následovala film.

## 3.2 Nová vlna a proměny science fiction po roce 1964

Pokud hovoříme o proměnách science fiction, je dobré připomenout, že její autoři netvoří organizovaný tvůrčí celek, mnozí naopak nové směry sci-fi spojované s šedesátými lety odmítali, příkladem budiž Robert Henlein, spisovatel pozdní etapy Zlatého věku, který ani ve svých pozdějších pracech neslevil z „technického a expanzionistického optimismu“ (Neff, 1986, s. 202). Obecně lze tvrdit, že vědeckofantastická literatura nové prvky vždy spíše nabaluje na předcházející vrstvy, než že by staré formy striktně vytěsňovala.

Rok 1964 ovšem skutečně nový náhled na vědeckou fantastiku přinesl, nehledě na puristy ovlivněné Zlatým věkem. Počátek tohoto stylového nazírání na sci-fi, pro něž se vžil název Nová vlna, souvisí s britským vědeckofantastickým magazínem *New Worlds*, jehož šéfredaktorem byl mezi roky 1964 a 1971 Michael Moorcock. Ten dokázal kolem sebe shromáždit řadu perspektivních autorů, britských (J. G. Ballard, Brian Aldiss) i amerických (Samuel R. Delany, Thomas M. Disch). Jejich díla vykazují formálně jen málo společných prvků, spojuje je zejména snaha vypořádat se s limitujícími konvencemi vědecké fantastiky přijímáním nových technik, často inspirovaných avantgardními literárními směry (Roberts, 2006, s. 230-231).

Snahy Nové vlny o pozdvižení kvalit sci-fi lze zpětně hodnotit jako úspěšné, neboť díky nim byla vědecká fantastika takřkajíc objevena akademickými kruhy. Nešlo ale o uznání sci-fi jako celku, nýbrž právě o ocenění pokusů přiblížit se ideálu „hodnotné“ literatury, tedy tomu, co již bylo akademiky oceňováno předtím (James a Mendlesohn, 2003, s. 61-62). Ve výsledku lze vztah umělecké literatury a sci-fi jen těžko nazvat jinak, než opatrnou symbiózou. Většinu jmen spojených s Novou vlnou totiž vědeckofantastický fandom vesměs nepřijal (Roberts, 2006, s. 231). Vědecká fantastika se tak ve výsledku nestala kvalitnější, ani ji literární autority nevzaly celou na milost, pouze vyrostla nová větev, k níž se sice původní kmen příliš nehlásí, vnějšímu odbornému pozorovateli však připadá zajímavá.

Určující snahou pro Novou vlnou bylo vytvoření jakéhosi vyššího estetického formátu vědecké fantastiky. Na přírodní vědy ve smyslu výhradního hnacího motoru pokroku bylo nyní pohlíženo s despektem, technikou ovládaná budoucnost se stala spíše ohrožením než spásou. Ondřej Neff (1986, s. 224) s ohledem na tento směr hovoří o vzestupu společenské science fiction, jejíž vize budoucnosti jsou na rozdíl od technicistních variant sci-fi především negativní. Výraznou osobností Nové vlny je zejména J. G. Ballard, který proslul chmurnými vizemi ničícího dopadu překotného vývoje na lidskou psychiku, což sám nazýval průzkumem „vnitřního vesmíru“ (díla jako *The Burning World* (1964) nebo *Concrete Island* (1973)) (D'Amassa, 2005, s. 21-24).

Pocit všeobjímající entropie vycházející z Nové vlny dokázali dále zúročit i další autoři, spojovaní spíše s postmoderní science fiction. Typickými představiteli jsou Philip K. Dick a Kurt Vonnegut. Vonneguta v souvislosti s Adamsem ještě zmíníme (viz podkap. 3.3), u Dicka bývá ve vztahu k postmoderně uváděn román *VALIS* (1968). Postmoderní science fiction, alespoň v případě uvedené dvojice spisovatelů, využívá možností sci-fi k pomyslnému vyvázání ze závislosti na pevném individualismu, jehož restrikce mohou být v prostoru fikční budoucnosti ztraceným reliktem nebo zkrátka neexistující veličinou (James a Mendlesohn, 2003, s. 137-139). Předpokladem těchto myšlených budoucností je ustrnutí morálního a historického vývoje, jakékoliv hodnoty bývají nahlíženy jako prázdný odraz sebe sama, popřípadě zastíněny technologickým pokrokem. Takový svět se stává definicí společenského nihilismu, existence v něm je podřízena nemožnosti nalezení jakéhokoliv smyslu, čímž se zároveň ztrácí naděje v další vývoj.

Za další výrazné prvky postmoderní tvůrčí tendence jsou často považovány kritický, až parodický postoj k tradici, směšování prvků „vysoké“ a „nízké“ kultury a takéž fragmentárnost času i děje. Obvyklé je rovněž využívání i mnohonásobné žánrové kontaminace, navíc tato díla mnohdy reflektují různé formy společenské i osobní úzkosti, až paranoie. Tyto koncepty mají sice výrazný vliv na celkovou poetiku, přesto však jde o určitou formu společenské nadstavby, nikoliv o plnou modifikaci zažitého vnímání žánrů, kterých se dotýkají. (Sim, 1998, s. 121-133)

Určitý vliv Nové vlny ve smyslu vývojové tendence sci-fi, konkrétně neustálý paranoidní pocit vykořeněnosti, se Adamsovým dílem *coby* podkres táhne celou dějovou linií. Nejvíce však zasahuje čtvrtý a pátý díl. *SLATAF* přivádí hrdiny na alternativní verzi Země, která je sice takřka identická jako původní planeta, hrdinové jsou ale neustále sužováni nejistým vědomím katastrofy, která se zároveň stala i nestala. V *Mostly Harmless* se tyto prvky nejsilněji projevují u dcery hlavní postavy. Ta ačkoliv je dcerou pozemšťanů, postrádá díky časovému posunu jakoukoliv vazbu na svou rodinu i domovský svět. Sdílí se svým otcem touhu někam patřit, chybí jí však jakýkoliv, byť teoretický model hodnot. Adamsův černý humor zde dokáže pracovat i s těmito tématy. Netvrdíme sice, že *HGG* je čistě postmoderní vědeckofantastický román, nicméně nelze zcela popřít, že se některé dobové estetické tendence, minimálně *coby* určité tvůrčí vlivy, u Adamse taktéž nacházejí.

Pro pořádek zmiňme ve vztahu k diskutovanému tématu rovněž narativní postup metafikce, který je ve vztahu s postmodernismem (a postmoderní sci-fi) často zmiňován, byť se objevuje i u autorů dřívějších generací. Jako metafikce se rozumí schopnost díla deklarovat vědomí své vlastní fikčnosti, tedy schopnost specifické komunikace díla se svým čtenářem. Projevuje se angažovaností implikovaného autora, jeho snahou zaujímat k narativu stanoviska či jej jinak komentovat (James a Mendlesohn, 2003, s. 137-138). V *HGG* můžeme za tyto projevy považovat jednak

Adamsovy autoreference, zmiňované v životopisné části (viz kap. 2.1), ale zejména záznamy Stopařova průvodce - knihy v knize, jimiž je děj všech dílů s různou frekvencí prokládán. Tyto záznamy buďto uvozují, nebo naopak rozměňují děj, jindy mají charakter komické vsuvky či komentují mimotextovou realitu.

Přehled vývoje literární sci-fi bychom teoreticky mohli ukončit rokem 1984. Nikoliv snad proto, že by v tištěné podobě přestala úplně vycházet, ale dochází k razantnímu příklonu k jiným publikačním médiím, zejména k filmu. Posledním výraznějším a vyhraněnějším literárním subžánrem vědecké fantastiky tak zůstává Cyberpunk, směr reagující na příchod digitální revoluce počátku osmdesátých let, proslulý kombinováním prvků detektivních subžánrů Noir a Hardboiled s pobyttem ve virtuálních realitách (James a Mendlesohn, 2003, s. 67). Programovým dílem Cyberpunku se stal román *Neuromancer* (1984) od Williama Gibsona.

Science fiction se postupem let sice stala akceptovaným, díky Nové vlně i akademicky ceněným žánrem, přesto se však s blížícím koncem 20. století základní futurologická rovina opotřebovala. Soudobá science fiction mnohem více staví na jakési extrapolaci současného stavu, než na snaze projektovat možnou budoucnost. Zdá se tedy, že s příchodem digitálního věku se literární science fiction, alespoň prozatím, rozměnila na dva hlavní směry. Jednak obecně přijímanou, nadále však nepříliš inovativní část hlavního proudu literatury, a na neškodné audiovizuální retro inspirované starší tvorbou.

### 3.2.1 Milník 1977 a příklon k vizualizaci

V rámci posledních dvou dekad 20. století je science fiction mnohem více sledována nežli čtena. Existuje hypotetická možnost, že existuje osoba narozená po roce 1980, která se považuje za příznivce vědecké fantastiky, a přesto nikdy nečetla jedinou publikaci do tohoto žánru počítanou. Pro tento stav představuje přelomovou dobu rok 1977, kdy byly s odstupem osmi měsíců uvedeny hned dva zásadní vědeckofantastické snímky, *Star Wars* (r. G. Lucas) a *Close Encounters of the Third Kind* (r. S. Spielberg).

Vizualita je s celým žánrem spojována již od raných dnů populárních magazínů, jejichž křiklavé obálky lákaly čtenáře lačnící po dobrodružném čtivu (Roberts, 2006, s. 175). Navíc, ani po pokusech Nové vlny přinést do science fiction představy vyššího umění, a nebýt tak stoprocentně přístupný, obě výše zmíněné filmové značky opětovně dokázaly, že konzument chce být především ohromován snadno přístupnou zábavou. Úspěch těchto filmů proměnil sci-fi v očích mnoha producentů z okrajového žánru v tiskárnu na peníze, pročež se celá řada projektů jala hlavní předností obou snímků, zejména vizuální pozlátka, napodobovat. Na jejich pozici nic nemění ani fakt, že se televizní sci-fi pokoušela o zužitkování vědeckofantas-



tického motivu ještě před nimi, a to mnohdy mnohem sofistikovaněji. Seriály jako americký *Star Trek* (orig. 1966) nebo britský *Doctor Who* (orig. 1963) si i přesto udržely určitý vliv a hlavně výraznou fandovskou základnu (Roberts, 2006, s. 272).

Pravý důvod, kvůli kterému v této práci současnou převahu audiovizuální sci-fi vůbec zmiňujeme, je ten, že se filmová a televizní science fiction zdá být oproti své literární příbuzné mnohem přístupnější k přijímání komediálních prvků. V kategorii vědeckofantastické komedie můžeme snadno nabídnout celou řadu příkladů z obrazovek nebo stříbrného plátna. Kromě samotného seriálového a filmového zpracování *HGG* (1981 a 2005), můžeme namátkou jmenovat seriály *The Jetsons* (1962), *My Favourite Martian* (1963), *ALF* (1986), *Red Dwarf* (1988), *Third Rock from the Sun* (1996) nebo *Futurama* (1999). Tyto seriály nejčastěji komediálně rozvíjejí science fiction dvěma základními směry. Buďto ukazují problémy běžného (někdy až podprůměrného) člověka v nesrozumitelně komplexním světě, nebo využívají paradoxy vyplývající ze střetu pozemské a fiktivní mimozemské kultury (James a Mendlesohn, 2003, s. 88-89).

Ve filmové tvorbě potom figurují vědeckofantastické komedie jako například trilogie *Back to the Future* (1985, 1989, 1990, r. R. Zemeckis), *The Cocoon* (1985, r. R. Howard) nebo *Explorers* (1985, r. J. Dante). Více než co jiného tyto filmy ukazují, nakolik se science fiction, i když v dosti zploštěné podobě, dokázala včlenit do populární kultury (James a Mendlesohn, 2003, s. 92). Jejich zápletky totiž sice pohánějí vědeckofantastické motivy, jinak jsou ale založené převážně na mezilidských vztazích - rodinných, přátelských i generačních.

### 3.3 Humorný proud sci-fi literatury

Ačkoliv jsme výše vyjádřili myšlenku, že science fiction s humornými prvky je obvyklejší pro filmy a seriály, není samozřejmě ani v psané variantě vědeckofantastický žánr zcela prostý humoru, případně výhradně soustředěn okolo díla Douglase Adamse, byť jde v tomto ohledu o autora velice význačného. V rámci obou výše nastíněných vývojových etap sci-fi můžeme objevit tvůrce, kteří s prvkem humoru výrazně pracovali. Kombinace humorného románu (nebo povídky) s vědeckofantastickou fikcí totiž v žádném případě není Adamsovým vynálezem.

Dřívější snahy nalezneme u autorů jako byli Henry Kuttner (*The Twonky*, 1942), William Tenn<sup>9</sup> (*The Liberation of Earth*, 1953), Harry Harrison (*The Stainless Steel Rat*, 1961) nebo Robert Sheckley (*Options*, 1975). Přestože byli jmenovaní autoři v rámci žánru science fiction poměrně úspěšní, zůstává jejich tvorba ceněna především v rámci úzké komunity fanoušků (Clute et al., 2011, hes. *Humour*). Troufně si odhadnout, že jejich jména budou mimo sci-fi fandom spíše neznámá.

<sup>9</sup>Lit. pseudonym, vlastním jménem Philip Klass.

Pokud však jde o možné předchůdce *HGG*, je názorem autora této práce, že z hlediska stavby humoru, jak slovního, tak situačního, vykazuje Adamsovo dílo nápadně velkou podobnost se stylem Fredrica Browna (*What Mad Universe*, 1949), jehož dvě krátké povídky jsou pro srovnání připojeny na konci práce (viz příloha G). Co víc, Brownova scéna s božským superpočítačem v povídce *Answer* je takřka totožná s grandiózním odhalením odpovědi na ultimátní otázku života (vesmíru a vůbec) v *HGG*, přičemž tento minimalistický příběh vznikl o více než dekádu dříve, než první díl stopařské série.

Další výrazné humorné prvky (navíc extrémně ironického rázu) v kombinaci se sci-fi rovněž nalezneme u významného amerického spisovatele science fiction Kurta Vonneguta<sup>10</sup>, kterého zároveň považujeme za jiný dosti pravděpodobný Adamsův inspirační zdroj. Vonnegutův *Slaughterhouse-Five* (1969) je považován za typického zástupce postmoderního vědeckofantastického románu, zejména skrze proplétání autobiografické roviny se science fiction (James a Mendlesohn, 2003, s. 137). Jeho hrdina Billy Pilgrim díky únosu mimozemšťany zcela překonává lineární vnímání času, přesto místo snahy změnit svůj život či oddálit vlastní bizarní smrt pouze smířeně prochází etapami své existence. Situace Adamsova Arthura Denta je v mnohém podobná, neboť získává skrze své společníky a jejich techniku (vesmírnou loď a univerzální příručku) přístup k nekonečným možnostem, přesto zůstává ve vleku událostí a nechává veškerou aktivitu na svém okolí.

Zároveň, pokud jde o motivy Adamsovy stopařské série, pakliže se přímo neinspiroval, bylo by s podivem pokud by alespoň neznal Vonnegutovy *The Sirens of Titan* (1959). První díl *HGG* a *Sirens* vykazují nápadné množství styčných ploch. Ať už jde o hrdinovu nespojitou existenci v časoprostoru, bizarní technologii (Vonnegutova kosmická loď poháněná UWTB - Universal Will to Become, proti Adamsovu Infinite Improbability Drive), robota čekajícího milénia na splnění zadaného úkolu nebo mimozemsky determinovanou existenci lidstva, jehož evoluce byla v *Sirens* spuštěna pouze za účelem zhotovení náhradního dílu do porouchaného vesmírného plavidla. V tomto ohledu pravděpodobně nepřekvapí, že Adamsův tvůrčí styl byl s Vonnegutovým hojně srovnáván (Gaiman, 2009, s. 58).

Ovšem nehledě na předchůdce či možné inspirace je právě Douglas Adams tím, komu bývá připisována faktická emancipace humoru jakožto nosného prvku v rámci sci-fi, a to zejména díky osobitému autorskému přístupu, spočívajícím v potlačení nutnosti orientovat se v žánrových konvencích vědecké fantastiky, zároveň však bez příliš agresivního zesměšňování či prvoplánové bagatelizace sci-fi (Barnett, 2013; D'Amassa, 2005, s. 1-2). Tím získává *HGG* v rámci vědeckofantastického žánru poměrně unikátní pozici.

---

<sup>10</sup>Přestože se Vonnegut označení „spisovatel sci-fi“ celý život urputně bránil (Neff, 1986, s. 311).

### 3.4 Adamsův humor a žánrové varianty sci-fi

Science fiction jako neustále proměnlivý žánrový celek vykazuje množství ikonických postupů a motivů, pomocí nichž lze vyčlenit různé žánrové podtypy této velice široké tvůrčí oblasti. Chceme-li za této situace přesněji pojmenovat žánrový prostor, v němž se při rozboru *HGG* pohybujeme, nezbyvá, než se blíže zaměřit na způsob, jakým jsou vnitřní kategorie science fiction ustavovány.

V první řadě přiblížme, co je myšleno termínem „žánrová varianta“. Z hlediska literární genologie jde o nejužší, dobově vázanou žánrovou realizaci (Šidák, 2013, s. 19). Použijeme-li pro ilustraci paralelu, humorná sci-fi se má k science fiction podobně jako humorný román k žánru románu. Pojmeme žánrová varianta (nebo subžánr) dokážeme v důsledku popsat celou řadu konkrétních tvůrčích tendencí v rámci jednoho druhu literatury. Určitou překážku však představuje fakt, že subžánry fungují jako pevně vymezené kategorie pouze při zpětném zkoumání určité literární oblasti. Čím blíže se dostáváme k aktuální tvorbě, tím je celý koncept méně spolehlivý. Jak píše P. Šidák (2013, s. 19-20), jde o otevřený systém, v jehož rámci mohou být nově vydaná díla často označena za zcela novou žánrovou variantu, která je nabídnuta k obecnému sdílení, a teprve další vývoj ukáže, zda bude šířeji přijata.

Stejně jako jiné druhy literatury, i vědecká fantastika vykazuje množství různých žánrových variant, od široce přijímaných a diskutovaných až po zcela okrajové, vytvářené ad hoc na základě Šidákem popsaného mechanismu. Subžánrové skupiny sci-fi obvykle vznikají okolo podobného obsahového zaměření pozorovaných děl. Jinak řečeno, aby fikční události pro čtenáře fungovaly, autor musí nějak indikovat, co je příčinou a následkem popisovaného stavu věcí. Tyto hybatele bývají pro velkou řadu děl velice podobné, proto mohou jako třídící hledisko posloužit (James a Mendlesohn, 2003, s. 163).

Pokud aplikujeme tuto logiku na soubor děl a vypořádáme například, že se všechna odehrávají po zničení či zdevastování Země, pravděpodobně je začneme považovat za spřízněná, ačkoliv mohou jinak být jinak různé formy a kvality. Konfrontujeme-li takovou zkušenost se specializovanou literaturou, zjišťujeme, že jde o (post)apokalyptickou science fiction, která navíc může sledovat různé následky hlavní události, od ekologických přes sociologické až po teologické (Bould, Butler a Roberts, 2009, s. 458-462; James a Mendlesohn, 2003, s. 173-183). Obdobnými ikonickými motivy mohou být futuristické technologie, alternativní reality, cestování časem, střet lidské a umělé inteligence, kontakty s mimozemskými formami života a podobně. Skrze jejich zpracování se autoři běžně dostávají k otázkám politickým, etnickým, ale třeba i genderovým. Na základě přítomnosti, potažmo autorského zpracování ikonických motivů, jsou poté běžně rozlišovány takové subžánry

literární science fiction jako jsou, kromě výše jmenované postapokalyptické sci-fi, romány utopické a dystopické, alternativní historie, mimozemské invaze, hard science fiction nebo například space opera (James a Mendlesohn, 2003).

Úplný výčet vědeckofantastických žánrových variant by byl ovšem velice komplikovaný, neboť je napříč dostupnými zdroji značně variabilní. Mnohé z těchto ikonických postupů jsou navíc autory různě obměňovány nebo kombinovány. Někteří tvůrci, jmenovitě právě Adams, dokáží navíc v rámci svých textů různé polohy střídat, včetně mnohých ikonických motivů. Stačí srovnat na space opeře vystavěný první díl *HGG* s romanticky laděným a dosti pozemským *SLATAF*. Občas může být rovněž složité vybrat jedinou hlavní rovinu, kromě Adamse byl totiž třeba takový Arthur C. Clarke schopen v románu *2001: Space Odyssey* (1968) střídat nosné motivy dokonce na ploše jednoho, byť rozsáhlého díla.

Nejednoznačnost žánrových kategorií sci-fi se bohužel silně odráží i na vnímání stopařské série. Například *The Cambridge Companion to Science Fiction* charakterizuje *HGG* jako „komediální space operu“ (James a Mendlesohn, 2003, s. 203), což je možná aplikovatelné na první dva díly, celou sérii však toto řazení příliš nevytahuje. Poněkud jiný přístup zvolil Don D’Amassa, ten totiž ve své publikaci *Encyclopedia of Science Fiction* rovnou přisuzuje Adamsově tvorbě vlastní subžánrový model, který se však díky značně specifickému charakteru kompozice údajně nijak zvlášť neprosadil coby inspirace pro další tvůrce či pokračovatele (D’Amassa, 2005, s. 1-2). Lze však namítnout, že minimálně sitcom *Red Dwarf* (1988) od autorské dvojice Rob Grant a Doug Naylor s Adamsovým *HGG* sdílí množství paralel, nejen základ v parodickém modelu komiky, ale i podobnou genezi od rozhlasových skečů přes televizní seriál až po knižní verzi (Amy-Chinn, 2010, s. 209-212).

Protože je tato situace poněkud nepřehledná, pokusíme se vztáhnout subžánrové pojetí Adamsovy humorné science fiction k dříve vymezeným vývojovým etapám vědecké fantastiky. Jak jsme se již pokusili ukázat (viz podkap 3.3), v *HGG* nalezneme inspirace a tvůrčí tendence starší technicistní sci-fi (F. Brown), ale též postupy vlastní Nové vlně (K. Vonnegut). V našem chápání se tedy Adamsova tvorba pohybuje na pomezí vědeckotechnicky orientované starší tvorby (v subžánrovém žargonu sci-fi „hard science fiction“) a společensky kritického proudu tzv. společenské sci-fi Nové vlny (označujeme souhrnným termínem „soft science fiction“). Skrze parodické a satirické vymezení vůči prvnímu má samozřejmě stopařská série blíže k druhému jmenovanému subžánrovému okruhu. Specifikům tohoto vymezení se věnujeme níže.

### 3.4.1 Hard a Soft science fiction

Klíč k tomuto dělení žánru nalezneme už v samotném jeho názvu - vědecká fantastika. Existuje oblíbená, všeobecně známá konvence přístupu k vědeckému poznání, totiž dělení vědních oborů na tzv. tvrdé a měkké.

Pokud jde o koncept tvrdých a měkkých věd (samotnými badateli většinou dost neoblíbený), tvrdými vědami bývají obvykle nazývány přírodní obory - matematika, fyzika nebo chemie, za měkké jsou vesměs brány obory společenské, mezi nimi především sociologie, psychologie, politologie a ekonomie (Smith et al., 2000). Kromě toho bychom našli ještě hraniční obory, jako biologie nebo psychologie, těmi se ale zabývat nebudeme, pro naše potřeby nastíněný model postačí.

Způsob, jakým chceme členit science fiction na hard sci-fi a soft sci-fi však není k nastíněné kategorizaci vědních oborů zcela analogický. Nejde totiž primárně o dělení založené na tom, jak vysoko se na pomyslné škále vědní tvrdosti dílo umísťuje. Bylo zde ostatně řečeno (viz podkap. 3.1.3), že pojetí sci-fi jako popularizační kulturní nadstavby vědy a techniky bylo pomalu opouštěno již od 50. let. Navíc, představa nutnosti orientovat se v různých vědních oblastech jako podmínka pro orientaci v primárně literárním žánru je dosti bizarní. Slovy spisovatele Briana Aldisse: „vědeckofantastická literatura je určena vědcům zrovna tak málo, jako strašidelné romány strašidlům“ (Železný, 1990, s. 4).

Hard science fiction tedy nemusí nutně rozšiřovat vědecké teorie, ale staví primárně na formálních postupech literárního realismu či literatury faktu, je explanatorní, okrajově i didaktická (James a Mendlesohn, 2003, s. 188). Jinými slovy, hard science fiction pro své fiktivní koncepty vždy nabízí čtenáři vnitřně logické vysvětlení, ačkoliv toto může být z přísně vědeckého hlediska čirou fabulací. Typickým příkladem jsou lety nadsvětelnou rychlostí. Vědeckofantastická literatura s nimi běžně pracuje, přestože osobnosti současné fyziky tuto možnost jednoznačně zavrhl<sup>11</sup>. Problematiku měkkých věd v rámci hard science fiction využil kupříkladu I. Asimov v povídkové sbírce *I, Robot* (1950), v níž se zabývá psychologií umělé inteligence, etikou smíšené lidské a robotí společnosti a sociologickým statutem umělých bytostí. Z řečeného tak plyne, že hard science fiction není zaměřená pouze na tvrdé vědy, jak by se mohlo zdát, ale zkrátka důsledně popisuje a zkoumá možnosti, nehledě na to, jestli při tom čerpá z měkkých či tvrdých oborů.

Termín soft science fiction je, spíše než odvozený od měkkých věd, postavený na protikladnosti k hard sci-fi, souvisí tedy s inovativními snahami ve science fiction po

<sup>11</sup>S. Hawking ve své popularizační publikaci *Stručná historie času* poskytuje zjednodušený model. Podle Einsteinovy ekvivalentní rovnice je nadsvětelná rychlost nemožná, neboť rychlost a hmotnost tělesa jsou přímo závislé. Při rychlostech blízkých světlu je hmotnost blízká nekonečnu, proto by i kinetická energie takového tělesa musela být nekonečná. Z toho vyplývá, že nadsvětelný pohon by musel dodávat nekonečně velký výkon. (Hawking, 1991, s. 30)

roce 1964 (viz podkap. 3.2). Taková díla mohou vykazovat sice některé „vědecké“ aspekty (tentokrát ale vskutku hlavně společenskovedního charakteru), spíše je však vztahujeme k tvůrčímu pojetí Nové vlny sci-fi a k přejímání typických postupů krásné literatury. Rovněž sem lze řadit hraniční formáty mezi science fiction a fantasy (Science fantasy, Cyberpunk). (Clute et al., 2011, hes. *Soft SF*; Roberts, 2006, s. 15-19)

Nabídněme konkrétní příklady. V případě hard science fiction se dostávají do hledáčku autoři jako I. Asimov, A. C. Clarke nebo R. Heinlein, kteří vyzdvihují existenci a využívání různých vynálezů a vědeckých konceptů. Soft science fiction mohou reprezentovat J. G. Ballard, nebo z dosud nezmíněných, G. Orwell (*Nineteen Eighty-Four*, 1949) a F. Herbert (*Dune*, 1965), jejichž díla přítomnost technologií marginalizují, prezentují však možnosti lidské mysli a společnosti. Herbertova *Duna* je navíc dobrým příkladem hraničního díla mezi soft sci-fi a fantasy. V jeho budoucnosti je galaktická společnost feudální, využití pokročilých technologií je potlačeno, mnohé postavy jsou navíc vybaveny nadlidskými, až magickými schopnostmi. Soft science fiction totiž mnohdy stírá rozdíly, které bývají považovány za určující při snaze rozlišit žánry fantasy a science fiction.

Je tedy vůbec možné od sebe fantasy a soft sci-fi odlišit? V obecné rovině řekněme, že ano. Fantasy je v principu snaha stvořit umělý mýtus, obvykle s ohledem na dospělého recipienta. Nemívá tendence obracet se do budoucnosti, častěji hledá jakousi alternativní minulost, také její ozvláštňující prostředky mají s aktuálním vývojem pramálo společného. Soft sci-fi by svými zápletkami měla stále umožňovat, jako ostatně všechny varianty sci-fi, najít pro každý „nenormální“ jev či schopnost určité vysvětlení a logická východiska, přičemž fantasy si obvykle vystačí s odkazem na nadpřirozený mechanismus (Železný, 1990, s. 5). Například nadlidské schopnosti, ve sci-fi běžné důsledky speciálního tréninku, použití kybernetického obleku nebo genetických mutací, bývají fantasy postavám propůjčovány na základě předurčení, často bez dalšího důvodu. V extrémních případech, v nichž bezpečné rozlišení neexistuje, se musí recipient spolehnout na svůj vlastní názor ohledně žánrové příslušnosti.

Aplikujeme-li nastíněné subžánrové schéma na *HGG*, můžeme o něm hovořit jako o soft science fiction. Nejenže humorizuje jinak dosti depresivní téma existence ve světě roztržštěných hodnot, tedy téma výrazně společenské, ale jeho náhled na moderní technologii je rovněž silně karikující. Nalezneme taktéž částečné odkazy směrem k fantasy, byť opět spíše ve formě parodie sci-fi. Vystupují zde například duchové (*REU*), draci (*SLATAF*) a praktikující věštci (*Mostly Harmless*). Adams si navíc s některými mezními prvky rád pohrává, třeba učí svého hlavního hrdinu létat, nikoliv pomocí techniky či pseudotechniky, ale skrze mírně nadpřirozený trik: „throw yourself at the ground and miss“ (Adams, 1997, s. 414).

## 4 Teorie humoru a komiky

Analyzovat humor je pravděpodobně nejrychlejší možnou cestou k jeho podkopání. Tento pocit jistě zažil každý, kdo se někdy pokoušel zachraňovat nepochopený vtip jeho vysvětlováním. Obdobnému riziku se vystavuje i ten, kdo se snaží postihnout esenci jakékoliv komiky tím, že rozebírá jednotlivé její konstituenty. E. B. a Katherine Whiteovi k tomuto tématu píší:

Humor can be dissected, as a frog can, but the thing dies in the process and the innards are discouraging to any but the pure scientific mind.

(Raskin, 2008, s. 243)

Zdá se tedy, že není lepšího prostředku, jak se oprostit od samotného prožitku humoru, než jej konfrontovat se související akademickou teorií, pusťme se tedy do „pitvy“.

Fungováním Humorů a komiky, jejich mechanismy a determinanty, je fascinována celá řada oborů lidské činnosti, počínaje praktikujícími komiky a humoristy, až po badatele-teoretiky. Přesto, nebo možná právě proto, jsou odborné práce zabývající se tímto fenoménem velmi roztržitěnou produkcí. Touto prací prezentované pojetí komiky stojí na třech hlavních zdrojích. Jednak na eseji francouzského filosofa Henriho Bergsona *Laughter*<sup>1</sup>, který je i přes své stáří stále velice vlivnou inspirací pro další badatele. Dalším zdrojem byla *Teorie komiky* od českého kulturologa Vladimíra Boreckého, neboť její nespornou předností je snaha o interdisciplinaritu, díky čemuž nabízí ideální podklad pro vytyčení taxonomie komiky, s níž budeme dále pracovat. Nakonec, zejména s ohledem na práci s psaným humorem, bylo okrajově čerpáno z různých prací redigovaných americkými lingvisty Victorem Raskinem a Salvatore Attardem.

Humor a komiku se nejprve pokusíme v teoretické rovině vymezit. Přehledový model komična nabízený touto kapitolou byl vypracován dle dostupných zdrojů s ohledem na humor přítomný v *HGG*, neboť právě na Adamsův text chceme získané poznatky aplikovat. Po obecném vymezení proto následuje bližší charakteristika humoru v textové podobě. Zaměřit se chceme kromě toho i na některé literární postupy, jichž Adams využíval, a s nimi související odstíny komična. Jmenovitě jde o parodii, satiru a groteskní komiku. Kapitulu o humoru a komice uzavíráme přehledem běžných východisek humorné situace, respektive určitých aranžmá, která můžeme pozorovat i ve zkoumaných textech.

---

<sup>1</sup>V originále *Le Rire*, bylo využito volně dostupného anglického překladu.

## 4.1 Princip humoru

Nelze jinak, než začít tuto podkapitolu mírným terminologickým zmatkem. Důvod již byl zmíněn. Humor není žádnou inherentní kvalitou čehokoliv či kohokoliv, nemůže být izolován a zkoumán v laboratorních podmínkách. Proto není ani teorie komiky pevně ustanoveným oborem s jasnou terminologií, nahlížena bývá prizmatem jiných oborů, ukotvených v oblastech, jimiž může komika proplouvat. Pokud jde o příbuzné termíny jako komika, humor, směšnost, ironie, vtip, satira atd., nebývají napříč teoretickými pracemi o humoru vždy užívány ve stejném kontextu, přičemž v běžné komunikaci bývá toto rozmělnění ještě markantnější. Problém spatřujeme zejména v užívání samotné terminologické dvojice humor a komika.

Například Vladimír Borecký (2000) ke svému systému členění komiky volí historizující přístup a argumentuje, že komika je termínem ontogeneticky starším než humor, přejatým do moderních jazyků z anticko řeckého výrazu komikos, který odkazuje ke komedii. Proto komiku staví na špici své taxonomie a teprve v nižších instancích se podle něj může komika realizovat samotným humorem, případně jinými formami. Komiku vymezuje jako „specifický projev diskurzu jakožto výrazu postoje k světu“ (Borecký, 2000, s. 25).

Naproti tomu Victor Raskin definuje velmi obdobným způsobem tentokrát termín humor.

Humor is a part of human behavior [...], other parts of which comprise such important [...] manifestations [...] as language, morality, logic, faith etc.

(Raskin, 1984, s. 2)

Teprve pod zastřešující termín humor staví Raskin různé variace a projevy jako smích, komiku, absurditu atd.

Henri Bergson volí spíše fenomenologický přístup, nesnaží se zavádět přesné terminologické rozdělení, ale pozoruje specifické realizace komiky a tyto vztahuje k pojmu smích. Přesto i u něj vypátráme komentář k samotnému termínu humor. Představuje jej jako typ satiry nazírající morální hlediska s chladným odstupem badatele (Bergson, 1900, s. 39-41).

Troufněme si konstatovat, že se u různých autorů setkáváme hlavně s terminologickými, nikoliv zásadně konceptuálními alternacemi zkoumaných termínů. Boreckého pojem humor je rezervován pro jedno specifické vymezení komiky, totiž její druh bez negativního příznaku, tedy bez výsměchu<sup>2</sup> (Borecký, 2000, s. 39-40). Z hlediska realizace je něco takového blízké obvyklému žánrovému chápání humoristické literatury, v níž bývají postavy obvykle líčeny jako směšně nedokonalé,

---

<sup>2</sup>V tomto smyslu byl humor rovněž široce chápán do počátku 20. století, jeho funkční oblast je však dnes výrazně širší (Raskin, 2008, s. 486).



nikoliv však v pojetí odsuzujícím (Vlašín et al., 1984, s. 141). U Raskina (1984, s. 11) nalezneme totéž popisováno jako přátelský, potažmo jemný humor.

Srovnáme-li zmíněné přístupy s ohledem na humor a komiku, je jasné, že mají v zásadě tyto badatelé na mysli tentýž myšlenkový mechanismus. A ačkoliv lze najít i další teoretiky humoru, v jejichž pracech se rovněž mohou vyskytnout různé drobnější odchylky, nepovažujeme rozdíly za nijak zásadní. Dohodněme se proto, že humor a komika budou v této práci chápány jako synonyma, ostatně, většina vybraných autorů uznává, že to možné je. V. Raskin dokonce k této terminologicky zmatečné situaci dodává: „one man's 'humor' may be another man's 'laughter'“ (Raskin, 1984, s. 8).

#### 4.1.1 Mechanismus humoru

Přejděme k meritu věci, totiž jak vlastně humor funguje. Předpokladem k vyhodnocení situace coby humorné je „vysoká integrace osobnosti [...] a schopnost člověka dát dvě myšlenky do protivztahu“ (Blecha, Horyna a Šaradín, 1998, s. 178). Tento humorný paradox chápeme jako střet logického očekávání s nečekanou skutečností. Mechanismus humoru je proto považován za záležitost výsostně lidskou. Zvířata i neživé předměty můžeme sice považovat za komické, jde však o stav vyhodnocený katalyzátorem lidského myšlení. Hovoříme sice o mechanismu, jehož přítomnost je předpokládána u takřka všech lidí, nelze však podléhat dojmu, že jej můžeme libovolně spustit fixní sadou stimulů.

Humor a jeho související fyzické projevy, zejména smích či zřetelné pobavení, mají nezbytný sociální rozměr, předpokládá se, že tohoto stavu snáze dosáhneme v rámci nám blízké skupiny lidí (Bergson, 1900, s. 4). Ochota či naopak neochota přijmout komický paradox je částečně dána vůlí. Pro některé jednotlivce může být snaha udržet vážnou tvář projevem určité pózy či snahou o prezentování sociálního statusu. Z hlediska osobnostně podmíněné schopnosti humorný paradox vyhodnotit však mohou být někteří lidé rovněž na komický podnět méně citliví. Proces přijetí, zpracování a vyhodnocení komické situace běžně nazýváme smyslem pro humor (Raskin, 1984, s. 2-3).

Ačkoliv nás zábavní průmysl v čele s nenáročnými televizními a filmovými situačními komediemi učí, že humor je v principu pozitivním prožitkem, opak je pravdou. Základním principem humoru je totiž nepřátelský či alespoň ambivalentní postoj k vnímané skutečnosti. Jak píše V. Raskin: „All the current types of wit and humor retain evidence of (their) hostile origin“ (Raskin, 1984, s. 11). Odmítáme-li ale tezi, že humor vyjadřuje primárně pozitivní emoci, považujeme za nutné dodat, že i opačný extrém je mylný, nejde totiž ani o projev emoce ryze negativní. Autentický prožitek humoru vyžaduje poměrně specifické naladění mysli. Hovoříme

o formě citového odpoutání, až lhostejnosti. Aby člověk mohl vnímat humor, musí být schopen nahlížet na předpokládanou komickou situaci se střízlivým odstupem a potlačit emoce, teprve poté je schopen pobavení sám prožívat a sdílet s ostatními (Bergson, 1900, s. 4-5).

Na základě vztahu individua k objektu komiky se obvykle rozeznávají tři její druhy (Borecký, 2000, s. 139; Critchley, 2002, s. 2-3).

**Teorie inkongruence** (ambivalence, konfliktu) tvrdí, že zdroj komiky tkví v nesourodosti nebo protikladnosti objektů, myšlenek a slov. Tento druh humoru je postaven na nečekaném zvratu jinak důvěrně známé situace.

**Teorie superiority** (nadřazenosti) vidí zdroj komiky ve snaze demonstrovat nadřazenost individua k zesměšňovanému subjektu. Staví na generalizování, ať už jednotlivců nebo celých skupin.

**Teorie relaxace** (uvolnění, svobody) chápe komiku jako cestu k uvolnění stresu, humorné prostředky jsou cestou k vybití vlastního napětí.

V. Borecký (2000, s. 139), s jehož pojetím se v této práci ztotožňujeme, však za jedinou skutečnou teorii považuje schéma inkongruence. Jednak proto, že pro samotnou realizaci humorného je nutný humorný paradox i v rámci dalších dvou vymezených teorií, především ale superiorita a relaxace nejsou toliko systémy komiky, nýbrž popisy motivace komické situace, potažmo potom její následky. Rovněž dodejme, že teorie inkongruence zároveň poskytuje nejsmysluplnější vysvětlení obecně známého fenoménu, jehož popisem jsme kapitolu o humoru začínali. Totiž s tím, jak se vytrácí moment překvapení, přestává být opakovaný či vysvětlovaný vtip vtipným.

#### 4.1.2 Vnitřní uspořádání humoru

Nezbývá tedy, než vytyčit vnitřní proudy humoru, k nimž může komická situace tihnout. Níže uvedený přehled nezohledňuje možnosti afiliativity jednotlivých druhů humoru. Komika samozřejmě vykazuje různou hloubku citové angažovanosti. Například snaha o tzv. sebereflexivní humor může být vedena touhou být zábavný pro ostatní, ale stejně tak i sklony k sebepohrdání, přičemž se osoba před kolektivem úmyslně zesměšňuje. Obdobně pak lze ironické obracení významu slov využít ke zraňujícímu sarkasmu, oboje totiž pracuje na stejném formativním principu. Zjednodušeně můžeme hovořit o základních druzích humoru (Borecký, 2000, s. 30-39).

**Ironie** skrývá humorný záměr za vážně znějící výrazové prostředky. Obrací význam slov, za vážností je žert, za pochvalou kritika. Nemusí být vždy míněna humorně, záleží na postřehu možného recipienta. Je využívána rovněž v rámci absurdní komiky, kromě toho ji najdeme hlavně v satíře a grotesce.

**Naivita** je nekomplikovaný druh humoru, vlastní zejména dětem a prostoduchým osobám. Založena na bezděčném ludismu, produktech her či druhotně interpretovaných výrocích (dětská řeč může mít pro dospělého komický příznak). Úmyslně naivní až nonsensová komika přesahuje do absurdna, rovněž však v rovině předstíranosti do ironie.

**Absurdita** záměrně využívá „smyslu nesmyslu“. Bývá jinotajným komentářem, až metaforou okolního světa. Ve 20. století oblíbená zejména experimentálními formami umění, v absurdním dramatu nebo tragikomedii.

**Sebereflexivní humor** chápeme jako humor procházející sebereflexí, je předáván skrze vztažení ke své vlastní osobě, tím upozaduje princip konfrontace. Působí zklidňujícím účinkem, pomáhá navazovat kontakt, je u druhých osob vnímán jako optimistické naladění.

Tyto druhy humoru se jen výjimečně vyskytují samostatně, v konkrétních realizacích se s nimi setkáváme v různých poměrech a kombinacích, mezi ty počítáme různé variace na vtip, gag, parodii, burlesku, komedii atd. (Borecký, 2000, s. 41). Při zkoumání primárního textu narazíme i na různé specifické realizace humoru, které však ve výsledku považujeme za více či méně založené na nastíněné čtveřici základních druhů.

## 4.2 Verbální humor

Opusťme humor a komiku v obecné rovině, s ohledem na zaměření této práce se přesuneme k verbální podobě komiky. Ještě přesněji, jde nám o komiku přenesenou psaným slovem. Předpokladem pro prezentované pojetí textového humoru je komunikace výhradně mezi čtenářem a samotným dílem, potažmo implikovaným autorem. Pro popis této oblasti vyjdeme z eseje *Laughter*, v němž je v rámci druhé kapitoly nabízena dichotomie sestávající z humoru situačního a jazykového.

Bergsonův přístup se pokusíme aplikovat, nepřijímáme jej ale zcela bez dalšího vysvětlení. Sám fakt, že autor zcela vyčleňuje komiku spontánní, vycházející z běžných mezilidských interakcí, nepředstavuje zásadnější problém. Taková komika je nejčastěji založena na výsměchu okamžitému vjemu vizuálnímu, auditivnímu nebo jinému, díky čemuž je do verbální podoby nepřenositelná. Komický obraz, zvuk, grimasu atd. můžeme sice barvitě popsat, ale i kdyby byl tento přenos komediálně funkční, je již konstruovaný zcela jinými prostředky.

Bergson jako materiál pro analýzu situační komiky využívá divadelní komedie. K psané komice má tedy velmi blízko, neboť performativita dramatického výstupu je vlastně interpretací humorné situace zachycené literárním textem. Jeho pojetí situační komiky staví na (nečekané) gradaci sledu událostí, jenž do sebe pro komický

efekt musí zapadnout, hovoří proto o mechaničnosti situačního humoru, který musí připomínat živou interakci. Za jazykový humor potom označuje komiku na úrovni samotné výpovědi, jakousi slovní hru, která je méně závislá na okolním kontextu (ne však zcela nezávislá, mimo úmyslnou absurditu nejde o výstřel do prázdna). Může být ironickým komentářem nebo úmyslně zakomponovanou slovní hříčkou, proto většinou méně zasahuje směřování popisované události. Bergson rozlišuje v realizacích slovní komiky (do níž řadí i duchaplný humor, viz níže) využívání stereotypních frází a ustálených slovních spojení, na něž je našroubována úmyslná nesrovnalost, a rovněž humor postavený na ryze sémantickém chápání slov a frází v projevech, v nichž předpokládáme spíše vyjádření obrazná. (Bergson, 1900, s. 22-35)

Zatímco jazykový humor plně závisí na verbální kompetenci příjemce, situační komika stojí spíše na autorově schopnosti vytvořit patřičný kontext. Rovněž je ale nutno připustit, jako ostatně u všech témat teorie komiky, nejasné hranice obojího. V našem chápání psaný humor obsahuje současně úroveň komického jazyka i úroveň komického líčení, přičemž jedno směřuje ke druhému. U jednodušších forem, např. anekdota, může sice získat navrch pouze jediná komická rovina, jenže na širším prostoru literárního textu si lze jen stěží představit výrazně ohraničené střídání deskriptivních pasáží dlouze směřujících k pointě s neuspořádaným sledem slovních hříček. Navíc, promluvy vypravěče, stejně jako dialogy charakterů mohou rozostřovat hranici mezi oběma konstituenty, tedy zda je humorná situace jazykem popisována či přímo utvářena.

Kombinaci situační a jazykové komiky, která se spoléhá zejména na unikátní jazykový projev autora, můžeme pojmenovat jako duchaplný nebo důvtipný (witty) humor (Raskin, 2008, s. 51). Zasahuje především rovinu prezentovaných duševních stavů, postojů a názorů, objevit se může u postav i u vypravěče. Takový humor často působí hravě, proto dobře slouží k navození pozitivní nálady, což jsme zmiňovali u sebereflexivní komiky (viz podkap 4.1.2). Přispívat může ale také k budování komického paradoxu ironického či absurdního (patrně i naivního), to pokud je zřejmé, že jsou využívány jazykové prostředky zřetelně neadekvátní popisované situaci.

Pro lepší představu se pokusíme ilustrovat situační a jazykový humor na příkladech z *HGG*. Expozice první knihy vyobrazuje destrukci planety Země flotilou vesmírných lodí. Coby příklad ryze jazykového humoru nabídněme Adamsův popis letu těchto plavidel v posledních vteřinách před útokem, postavený na vnitřním kontrastu podané a očekávané deskripce.

The ships hung in the sky in much the same way that bricks don't.

(Adams, 1997, s. 33)

Humor vyjádřený v přímé řeči, ale přesto situační, vidíme v pasáži, během níž je bourán dům hlavního hrdiny. Předák demoliční čety hovoří s Arthurem o vývěsce s oznámením o demolici. V tomto případě předpokládáme původ humorného nesouladu v samotném sledu událostí, potažmo vyzdvihování jejich detailů, čímž vynikne následující pointa.

„But look, you found the notice didn't you?“

„Yes,“ said Arthur, „yes I did. It was on display in the bottom of a locked filing cabinet stuck in a disused lavatory with a sign on the door saying Beware of the Leopard.“

(Adams, 1997, s. 15)

Pro styl D. Adamse za vůbec nejčastější komickou strategii považujeme kombinování obou přístupů, tedy duchaplnou komiku. Následující ukázka pochází z pasáže, ve které hrdinové v poslední chvíli unikají ze Země na nepřátelskou loď. Vybraná situace má jednak narativní složku, celá je však zakončena důvtipnou slovní hříčkou, která bez znalosti kontextu postrádá smysl a návaznost.

„It's at times like this, when I'm trapped in a Vagon airlock with a man from Betelgeuse, and about to die of asphyxiation in deep space that I really wish I'd listened to what my mother told me when I was young.“

„Why, what did she tell you?“

„I don't know, I didn't listen.“

(Adams, 1997, s. 63)

Ironický humor v této situaci samozřejmě závisí na dvojitým kontextu. Jednak je to automatické očekávání nějakého ustáleného životního moudra v návaznosti na „matka mi říkala...“, a otočení tohoto očekávání skrze důraz na sémantický význam samotného slovesa „to listen“. Druhou kontextuální rovinou je zjevná absurdita snahy řešit bezprecedentní situaci, v níž navíc hrozí nedostatek kyslíku a smrt, skrze výchovná mateřská doporučení, která bývají obvykle cílena na situace všedního rázu, mající za následek smrt udušením jen velice zřídka.

### 4.3 Literární humor, jeho odstíny

Z principu obecného chápání literatury jako souboru psaných textů daného jazyka bychom na tomto místě mohli odkazovat na takřka libovolný delší text, v němž je možné hovořit o záměru zprostředkovat humornou komunikaci. V souvislosti s Adamsovou humornou science fiction nás ale samozřejmě zajímá (vědeckofantastická) beletrie, nikoliv třeba sbírka anekdot (o astronautech). Zaměříme se nejen na běžné projevy humoru v literárních dílech, ale především na jejich aplikaci vzhledem ke stopařské sérii.

Zkoumaným literárním útvarům, respektive žánrovou kategorií, je vědeckofantastický román, budeme proto hledat humorné projevy realizovatelné na tomto prostoru. Román sám o sobě není svázán žádnými přesně danými formálními pravidly,

dokáže však přijímat a realizovat na svém prostoru pestrou škálu dalších narativních i stylových postupů (Šidák, 2013, s. 191). Proto je i mezi jednotlivými žánry a subžánry humorné literatury (potažmo humorného románu) značný rozdíl v „příchuti“ komiky. Pojem humor v chápání literárních badatelů a teoretiků komiky je navíc značně odlišný od populárního předpokladu prostředku zábavy, jehož posláním je šíření optimismu a dobré nálady. Dějový půdorys většiny beletristických textů pracující s humorem je možné nazírat jako výsostně vážné události, teprve jazykové prostředky a vyprávěcí postupy, jimiž je tato vážnost narušována během samotného popisu událostí, vytvářejí komický efekt (Attardo, 2001, s. 97-98). Záměrem poskytnutého přehledu je tedy nabídnout důležitá schémata literární komiky, některá z nich jsou ovšem natolik pevně ukotvená, že se sám komický postup stal synonymem žánrové varianty.

### 4.3.1 Parodie

Literární postup svázaný s imitací formálních prostředků jiných literárních forem, většinou za účelem zesměšnění či polemiky s hypotextem. Stojí na využívání motiviky i tematiky originálu, spojuje je však s obsahem a jazykem, který jinak parodované dílo nepřipouští. Lze rozeznat parodii komickou, coby prosté žertování na účet jiného díla, nebo parodii kritickou, která vyjadřuje nesouhlasný postoj k výstavbě a funkci své předlohy (čímž se stává satirou). Rovněž můžeme rozlišovat mezi parodií adresnou a žánrovou. První jmenovaná cílí na jedno konkrétní dílo (nebo autora), druhá potom na konvence celého žánru. Pokud má parodie plnit svůj účel, je vždy závislá na svém hypotextu, potažmo hypotextech, čímž získává omezenou životnost. Minimum parodií bylo schopno přežít popularitu či aktuálnost parodovaných žánrů. V použitých zdrojích je parodická nadčasovost přisuzována takřka výhradně Cervantesově parodii na rytířský román *Don Quijote*. (Šidák, 2013, s. 34; Vlašín et al., 1984, s. 265-266)

### 4.3.2 Satira

Literárně-estetické komično kritického vyznění. Satira je, podobně jako parodie, styl humoru založený na zesměšňování určitých nešvarů. Svůj cíl ale nachází obvykle mimo svět literatury, od politiky přes kulturu až po náboženství (a další). V některých případech mohou parodie a satira splývat v jeden celek, zejména pokud zesměšnění cílí na literárním dílem vyjadřovaný společenský postoj. Zatímco v kontextu starší literatury lze hovořit o žánrovosti (Jonsonův *Volpone*, 1607; Swiftovy *Gulliver's Travels*, 1726), v současném chápání je satira nazírána spíše jako žánrový příznak, jelikož kritický humor častěji pozorujeme izolovaně, např. pouze u některých postav a situací. (Abrams, 1999, s. 275-276; Šidák, 2013, s. 37-39)

### 4.3.3 Grotesknost

Jde o specifický způsob líčení využívající střet reálna a absurdna. Grotesknost lze rovněž vystihnout jako protikání snu (noční můry) do vnímané skutečnosti. Typickým představitelem grotesknosti na úrovni literární estetiky je Lewis Carroll (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865).

Groteskno jako obecně estetický fenomén, [...] vzniká spojováním prvků navzájem výrazně heterogenních (reálných, fantastických nebo až do absurdního paradoxu deformovaných) [...] (z čehož) vyrůstá zvláštní perspektiva v nazírání skutečnosti jako nepřehledné a nesmyslné, popřípadě nepřátelské.

(Vlašín et al., 1984, s. 130)

Humor vycházející z groteskna<sup>3</sup> většinou staví na bizarních tvorech či nepřirozeném pokroucení, potažmo narušení vnímané reality (humor spíše úzkostlivý). Za nejvýraznější průkopníky groteskní komiky bývají označováni F. Rabelais (pentalogie *La vie de Gargantua et de Pantagruel*, 1532 - 1564) a Voltaire (*Candide*, 1759). S ohledem na individuální smysl pro humor může být groteskní humor vyhodnocen jako zcela nekomický, příkladem této „rozporuplnosti“ může být povídka *Proměna* (1915) od F. Kafky (protagonista proměněný v brouka neřeší tolik samotnou proměnu, přednostně se zaměřuje na všední problémy, například že nemůže do práce).

### 4.3.4 Humoristická komika

Již bylo okrajově diskutováno v kapitole 4.1.2. Staví na sebereflexivním zjemnění komiky, na úrovni jazykových prostředků často pracuje s důvtipným humorem. Komický efekt se většinou váže na projevy hlavních postav. Historicky je humoristické pojetí literatury vázáno na středověké pojetí fyziologie a individuálně převládajících tělních tekutin (humours) - ty ovlivňovaly čtyři základní temperamenty<sup>4</sup>, přičemž výrazné nerovnováhy v temperamentu byly chápány jako základ směšného jednání postav, mluvíme proto o komických charakterech. Tyto charaktery jsou sice směšně nedokonalé, měly by však u čtenáře vyvolávat pozitivní odezvu, zejména pocit sounáležitosti či obecné sympatie. V anglické literatuře byli výraznými humoristy Ch. Dickens (*The Pickwick Papers*, 1837) a zejména P.G. Wodehouse (obrovská bibliografie čítající přes stovku různých textů, jeho nejznámějšími postavami byli gentleman Bertie Wooster s komorníkem Jeevesem, a světácký Psmith). (Vlašín et al., 1984, s. 141)

<sup>3</sup>V českém kontextu se termín groteska obvykle používá pro užší typ nenáročné komedie založené právě na groteskním, převážně fyzickém násilí, pro nějž je v angličtině obvyklejší pojem „slapstick humour“ (Abrams, 1999, s. 40).

<sup>4</sup>Sangvinik, choleric, flegmatik, melancholik.

### 4.3.5 Černý humor

Mechanismus černého humoru stojí na stejných základech jako satira, zásadně odlišný je však postoj textu k zesměšňované skutečnosti. Tam, kde je satira kritická, černý humor zaujímá spíše absurdisticky bezvýchodný postoj. Jde proto o frustraci obrácenou ke komickému efektu. Komika tohoto druhu je velmi obvyklá v anekdotách, pro její literární realizace byla velmi úrodnou dobou 2. pol. 20. století. Někdy jsou totiž jeho nejvýraznější projevy spojovány s vyhrocováním vztahů světových mocností na úrovni mezinárodní politiky 60. let, případně s dalšími hrozbami jaderného konfliktu. Ve spojitosti s černým humorem můžeme zmínit spisovatele J. Hellera (*Catch-22*, 1961) nebo T. Pynchona (*Gravity's Rainbow*, 1973). (Raskin, 2008, s. 249; Vlašín et al., 1984, s. 62)

## 4.4 Literární humor v *The Hitchhiker's Guide*

Na tomto místě se pokusíme poskytnutý přehled literárních projevů humoru blíže vztáhnout k primárnímu textu této práce. Zajímat se budeme o literární humor v širším slova smyslu, žánrová specifika science fiction ve vztahu k *HGG* byla diskutována výše (viz podkap. 3.4). Nutno uznat, že Adamsovu dílu nevěnují literární vědci příliš velký prostor. Pokud už totiž narazíme na pokus stopařskou sérii blíže popsat z hlediska literárního, potažmo genologického, nejsou závěry vždy jednoznačné. Nahlédneme-li například do anotace k českému vydání *HGG* od nakladatelství Argo, dozvídáme se, že jde o parodii na sci-fi, která se již stala klasickým dílem (*Nakladatelství Argo*, 2007).

Parodický mechanismus je pro *HGG* nade vše pochybnost důležitým prostředkem, domníváme se však, že není jeho (alespoň ne jediným) cílem. Troufáme si totiž tvrdit, že Adamsův humor uspěl právě proto, že je životaschopný sám o sobě. Navíc je podepřen více stylovými pilíři humoru, byť tyto nejsou využity napříč jednotlivými díly série vždy stejnoměrně. Anglicky psané zdroje se u *HGG* staví k využívání termínu parodie poměrně zdrženlivě, potažmo jej využívají v poněkud odlišném kontextu, spíše se setkáváme s označením comic science fiction. Pokusme se proto možnou definici přiblížit.

Zajímavý pokus o popis literárních kvalit Adamsova díla provedl Carl R. Kropf ve svém eseji *Douglas Adams's Hitchhiker Novels as Mock Science Fiction*. Kropf (1988) jednak poznamenává, že celou stopařskou sérii lze nahlížet jako novodobou variaci na pikareskní narativ, přesto ale považuje Adamsovu dílu za žánrově bližší specifický styl literární parodie, v britské literatuře hojný zejména v 17. a 18. století, označovaný jako mock epic, česky rovněž někdy uváděno jako heroikomika. Kropfův esej přímo odkazuje k nejvýraznějšímu autorovi tohoto žánru v rámci an-



glické literatury 18. století, jímž je Alexander Pope<sup>5</sup>, přičemž paralela s Adamsem spočívá především ve schopnosti obou autorů kriticky obrátit ideologickou funkci parodovaného díla, čímž se tato stávají spíše satirickým společenským komentářem. Podobně jako Pope kritizuje v heroikomické básni *The Dunciad* nesoulad mezi žánrovým předpokladem hrdinské poezie a samotnou tvůrčí praktikou své doby, mock science fiction v *HGG* míří zejména na ustrnulost a vyčpělé ideály konzumní science fiction. Kropfovy závěry staví na Adamsově destrukci pevně ohraničeného narativu s logickým, a většinou šťastným, vyústěním zápletky, na nichž starší formy vědeckofantastické literatury plně závisí. Technicistní optimismus pramenící z počátků celého žánru je tak postaven do ostrého kontrastu zejména ke společenskému klimatu poslední třetiny 20. století, které je naopak silně ovlivněno politickým i kulturním skepticismem a antideterminismem (Sim, 1998). Z hlediska charakteristiky literárního humoru poskytnutého v předchozí podkapitole je tedy *HGG* kritickou parodií, která zprostředkovává satirický společenský komentář.

S Kropfovým chápáním směru Adamsovy parodie souhlasíme, zároveň si ale troufneme zdůraznit, že parodický rámec *HGG* zcela nepohlcuje další druhy výše popsané (kap. 4.3) literární komiky, která v *HGG* stále dokáže fungovat v rámci vlastního vymezení. Ostatně platí, že každý humor funguje na principu narušení očekávané konvence, proto ani není možné některé prvky parodie zcela eliminovat. K mírným nedostatkům Kropfova eseje, plynoucím pravděpodobně z omezeného prostoru tohoto textu, patří přílišné zaměření na celkové vyznění Adamsových humorných point, méně se věnuje formálním prostředkům, jimiž je těchto cílů dosahováno. Kromě toho je jeho analýza, což ostatně sám přiznává, postavena hlavně na generalizaci celého žánru. Dovolíme si proto parodický záběr *HGG* mírně zúžit a namítnout, že v případě hlavní komické linie, jež zesměšňuje běžně zažitá vědeckofantastická klišé, jde konkrétně o parodii na magazínovou sci-fi a postupy space opery (viz kap. 3.1).

Ve snaze získat širší obrázek Adamsovy komiky taktéž nelze zcela opomíjet autorův jazyk a zejména postup budování samotných komických situací. Co se týče slovního humoru, potažmo specificky britského slovního humoru a situačních gagů, bývá za jeden z Adamsových vzorů označován P.G. Wodehouse (Yeffeth, 2004, s. 147). Wodehousova komika je, podobně jako Adamsova, založena zejména na komické gradaci jinak všední situace, zejména pomocí úmyslného přesměrování pointy jinak formálního jazyka. I v *HGG* nalezneme některé komické pasáže spíše konverzačního charakteru (obvykle Arthur s Fordem, nebo ve *SLATAF* s Fenchurch) a slovní hry, které považujeme za spíše humoristicky žoviální než parodicky kouřavé.

---

<sup>5</sup> Jako další výrazné představitele můžeme jmenovat, kromě A. Popa, ještě S. Butlera nebo F. Rabelaise.

Jinou definici humoru stopařské série, tentokrát vycházející z formální stránky textů, nalezneme u D. D'Ammassy, který popsal Adamsovu komiku jako: „slapstick, seasoned with mild satire, wordplay, and absurd situations“ (D'Ammassa, 2005, s. 2). Dle názoru autora tohoto textu odkazuje D'Ammassa svou definicí poměrně zřetelně k často předpokládané spřízněnosti *HGG* a Monty Pythonů, potažmo k britské skečové komedii obecně. Pythonovský skeč obvykle pracuje s absurdním vyústěním všední zápletky, bizarně rozostřenou komunikací, ale také s groteskními situacemi a někdy až sarkastickým<sup>6</sup> postojem k zesměšňované skutečnosti (Abrams, 1999, s. 40; Yeffeth, 2004, s. 149-150). Podobný systém pointování jednotlivých situací, groteskní projevy a místy silně ironický, až černý humor, jsou i pro *HGG* příznačným modelem.

Pro naši praktickou analýzu Adamsovy tvorby tedy z popsaných definic vytyčíme zkoumané okruhy. Konkrétně se zaměříme na ikonické postupy science fiction, které jsou v *HGG* výrazně obraceny k parodickému a satirickému účinku, rovněž se zastavíme u grotesknosti Adamsova světa, projevů černého humoru a u autorovy jazykové komiky.

---

<sup>6</sup>Sarkasmus chápeme jako silnější, otevřeně nepřátelskou formu ironie.

## 5 Vybrané aspekty humoru *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Třebaže jsme se i v předchozích částech snažili teoreticky vymezované okruhy pod-  
pírat příklady z Adamsova vědeckofantastického světa, nyní se zaměříme na kon-  
krétnější naplnění tématu celé práce, jímž je názornější diskuse nad propojová-  
ním literární komiky (kapitola 4) s vědeckofantastickými elementy (kapitola 3) ve  
vesmíru *HGG*.

Předně je nutno uznat, že jednotlivé díly *HGG* nenabízí stejnoměrné rozložení  
možných vzorků. To do jisté míry kopíruje trend okolo přijetí každé z knih, ne-  
boť těm je, počínaje *LUE*, přisuzována klesající kvalita i humornost (Gaiman, 2009,  
s. 115-140; Simpson, 2005, s. 66). Proto využijeme dříve vymezených okruhů hu-  
moru coby rámce, do něhož budeme umisťovat vybraná vlákna z celé pětidílné  
trilogie. Určující postavení v tomto smyslu získává díl první, v němž Adams ustavil  
valnou většinu témat své komiky. Tato témata dále hlavně obohacuje a alternuje,  
aby vše v *Mostly Harmless* razantně ukončil, navíc s dosti chmurnou závěrečnou  
pointou (aluzí na zmar a prázdnotu existence). Je ovšem nutné vzít na vědomí,  
že nám nejde tolik o plné odstínění jednotlivých dříve popsanych druhů literární  
komiky, jako spíše o jejich vnímaný směr, vždy se totiž ve stopařské sérii překrývají  
či jedna na druhou navazuje.

Při analýze se odrazíme od hlavních protagonistů. Hrdinové vykazují napříč sé-  
rií minimální vývoj, čehož je využíváno k opakovanému cílení jednotlivých point.  
Můžeme proto pozorovat různé komické charaktery, které spíše tíhnou k pikaresk-  
nímu pojetí antihrdinů, tedy osob pochybných duševních a morálních kvalit. Z hle-  
diska komiky je samozřejmě důležité pojetí charakterů jako specifických konstitu-  
entů, jejichž vzájemné interakce pomáhají tvořit základ většiny komických situací.

V částech následujících budeme názorněji sledovat využívání jednotlivých druhů  
literárního humoru ve spojení s elementy vědecké fantastiky, přičemž tato část  
přímo staví na dříve vymezených teoretických kategoriích. Závěrečnou podkapi-  
tolu tvoří zastavení u Adamsova literárního jazyka, včetně jeho vnímaného dopadu  
na vyznění díla.

### 5.1 Nehrdinové

Adamsovy postavy nejsou zvláště zajímavé šíří vyjadřovaných emocí. U každé z nich  
nalezneme jeden výrazný osobnostní rys, jímž obvykle reagují na popisované udá-  
losti. To je činí poněkud předvídatelnými a lze vyčíst systematičnost, s jakou jsou je-  
jich charaktery využity pro samotné realizace komiky. Řetěz nebezpečných situací,

jimž jsou hrdinové podrobováni, přežívají hlavně skrze štěstí a náhodu, dochází-li k fyzické konfrontaci, stává se oblíbenou taktikou úprk. S tím, jak série postupuje k pozdějším dílům a přechází od cestování vesmírem k hrátkám s alternativními realitami, dochází s proměnou tematiky k příklonu k temnějším druhům humoru, čímž se některé postavy stávají pro svou potrhlost náhle obsolentními, jsou z děje odsunuty či nahrazeny.

Kapitolu samu pro sebe (ovšem ne v této práci) tvoří ženské postavy v *HGG*. Pro britské humoristy je typická neohrabanost při práci s ženskými charaktery, což se bohužel projevuje i u Douglase Adamse (Simpson, 2006, s. 228-229). Nechceme vyvíjet snahu přímo vnášet do tohoto tématu genderovou kritiku, přesto jsou v rámci hlavní sestavy hrdinů *HGG* ženské charaktery velice vágní, jejich role není komediálně příliš aktivní, kolísá mezi idealizací a milostnou objektifikací.

Vesmír *HGG* je kromě antropomorfních bytostí rovněž zabydlen celou řadou bizarních stvoření, mimozemských ras a kultur, byť tyto zůstávají záměrně nápadně pozemské. Shrnutí hlavních postav ale omezíme na úzkou skupinku protagonistů ustavených prvním a později čtvrtým dílem, tedy posádku lodi Zlaté srdce plus dívku Fenchurch. Pohromadě se všechny tyto postavy na ploše jedné knihy nikdy nevyskytují, jejich individuální příběhové linie do děje výrazně vstupují, různě se dělí, popřípadě úplně mizí.

### 5.1.1 Arthur Dent

Arthur je, společně s Tricíí McMillanovou, jediným lidským přeživším demolice planety Země (z původních obyvatel planety jsou to ještě delfíni a myši). Z hlediska četnosti výskytu je Arthur hlavním hrdinou celého vyprávění, většina událostí všech pěti knih je centrována kolem jeho osoby, přesto však samotný termín „hrdina“ není v jeho případě příliš adekvátní. Adamsův popis je následující: „He was about thirty [...], dark haired and never quite at ease with himself.“ (Adams, 1997, s. 12). Tato charakteristika platí pro většinu série, postava je prakticky neustále ve stavu nejistoty a zmatení. Jde o zcela průměrného Angličana, fixovaného na své domácí prostředí a konzumaci čaje.

Některé interpretace přisuzují Arthurovi skrze jeho obyčejnost roli vnitrotextového referentu, k němuž se může čtenář snadno vztahovat, potažmo se s ním přímo identifikovat (Yeffeth, 2004, s. 146). Jde o čtení založené na komickém předpokladu jediného normálního člověka zavřeného v blázinci, v němž pak dotyčný sám působí jako blázen. Přesně takovou roli v *HGG* skutečně najdeme, nikoliv ale u Arthura, ale ve *SLATAF* u Wonka Přičetného. Ve vztahu k Arthurovi tuto interpretaci nelze zcela přijmout, hlavně skrze nápadnou artifičnost jeho chování, které vykazuje spíše naprostou neuvědomělost, až neschopnost přežít ve vesmíru, který

je však stále modelován jako satirický odraz pozemské společnosti. Ani na Zemi totiž nebyl Arthur schopen existovat bez vážnějších problémů. Až nápadně často (zhruba do poloviny první knihy řekněme takřka výhradně) omezuje své interakce s okolím na zmatené „what?“.

Určitá proměna jeho charakteru přichází teprve ve třetí knize, v níž se díky konfrontaci s Agrajagem naučí porušovat gravitační zákon, a dokonce se díky časovému paradoxu stává nesmrtelným. Teprve poté, v sedmé kapitole *SLATAF*, se Arthur převléká ze svého ikonického zeleného županu, v němž prožije příběh prvních třech knih. Děj se tehdy symbolicky vrací k jeho pozemskému životu, dokonce přichází romantická zápleтка. Pátý díl skrze cestování mezi alternativními dimenzemi poněkud boří návaznost s předchozím dějem, není dokonce zcela jasné, zdali je Arthur v *Mostly Harmless* zcela totožný s tím, který je představen na začátku příběhu. Určitou katarzí této postavy v poslední knize je fakt, že v nekonečném vesmíru nakonec dokáže uplatnit jedinou věc, kterou skutečně umí - připravit sendvič.

Postavu Arthura Denta chápeme především jako metaforu naprosté adaptovatelnosti lidského druhu na život na planetě Zemi, nikoliv pouze ve smyslu biologickém, ale zejména závislost lidského ducha na ustavených kulturních a společenských podmínkách.

### 5.1.2 Ford Prefect

Morálně pochybná osoba, alkoholik, terénní výzkumník pro vesmírnou příručku Stopařův průvodce po Galaxii, především ale mimozemšťan z planety nedaleko Betelgeuze. Ford Prefect je pojmenován podle automobilu vyráběném mezi roky 1938 - 1961, neboť mimozemšťan pobývající dlouhodobě na Zemi potřebuje krycí identitu s dostatečně tuctovým jménem, v tomto případě je však evidentní zanedbání kulturního výzkumu. Snad vyjma nevhodného jména je dobře adaptován na pozemské podmínky, je relativně nenápadný, průměrně vysoký s nazrzlymi kudrnatými vlasy. Mírně ho prozrazují jen nižší frekvence mrkání a poněkud nelidský úsměv. Ford je jedním z nejlepších Arthurových přátel, a rovněž tím, kdo mu zachrání život před Vogonskou demoliční flotilou.

Smyslem Fordovy existence je zábava, ideálně ve spojení s požíváním nápoje Pan Galactic Gargle Blaster. Na Zemi přicestoval pracovně, zůstal zde však uvězněn patnáct let, neboť řídký vesmírný provoz mu nedovoloval stopovat a odletět dříve. Výsledkem Fordova výzkumu Země byla aktualizace její charakteristiky ve stopařské příručce z „Harmless“ na „Mostly harmless“ (Adams, 1997, s. 54). Jinak je Ford spíše vesmírným squatterem, dobře seznámeným se zábavními zařízeními většiny vesmírných civilizací. Problémy se snaží (většinou neúspěšně) řešit pomocí verbální obratnosti. Je-li okolnostmi zapleten do hrdinského poslání, reaguje výmluvami.

My doctor says that I have a malformed public-duty gland and a natural deficiency in moral fibre [...] and [...] I am therefore excused from saving Universes.

(Adams, 1997, s. 392)

Společně s Arthurem tvoří Ford komediální dvojici, podobně jako u němé grotesky Laurel a Hardy, v anglické literatuře pak Wodehousovy postavy Wooster a Jeeves. Komediální potenciál pramení už z kontrastu jejich charakterů, pomalý a zmatený Arthur společně s hyperaktivním a lehkomyšlným Fordem mají v rámci vzájemné spolupráce mnohem vyšší šanci problematické situace ještě zhoršovat, než jakkoliv řešit. Tuto humornou dvojici Adams využívá opakovaně, neboť oba dva protagonisté, přes drobné odbočky, setkávají v celé sérii.

### 5.1.3 Zaphod Beeblebrox

Dvojhlavý a tříruký mimozemšťan Zaphod je Fordův vzdálený bratranec, kleptomán, narcisista a prezident Galaxie. Na pozemské poměry jde o sociopata groteskní vizáže, dle vnitřní logiky univerza *HGG* jde pouze o sociopata. Přesto, nebo spíš proto, je celebritou s typicky hvězdným chováním. Funkce prezidenta je totiž v tomto fikčním vesmíru určena pouze k tomu, aby její držitel odváděl pozornost od skutečné moci. Praktický výkon úřadu nápadně připomíná reality show. Mezi jeho nejvýraznější úspěchy patří vynález nápoje Pan Galactic Gargle Blaster, výhra v anketě o nejhůře oblékanou vnímající bytost a krádež lodi Zlaté srdce. Navštívil Zemi, odkud odvezl pozemšťanku Tricii McMillanovou (Trillian).

Kolem Zaphoda je soustředěno výrazné satirické vlákno *HGG* kritizující politiku a moc. V *REU* je odhalena Zaphodova tajná agenda, jejímž cílem je odhalení samotného vládce vesmíru. Je ovšem natolik tajná, že byl kvůli nebezpečí jejího odhalení nucen vymazat část vlastní osobnosti, pročež o celou záležitost ztratil zájem. Když nakonec (přes Zaphodův odpor) k odhalení skutečného vládce univerza skutečně dojde, ukáže se tento prakticky stejně neschopný jako sám galaktický prezident.

*LUE* sice částečně rozvíjí vztah Zaphoda a Trillian, vesměs však prvního jmenovaného odsouvá na úroveň vedlejší postavy. Ve čtvrtém a pátém díle je Zaphod pouze velmi okrajově zmíněn, přímo se v nich nevyskytuje. Jeho linku lze proto smysluplně pozorovat pouze na prostoru prvních dvou knih.

### 5.1.4 Tricia McMillan / Trillian Astra / Random Dent

Tricia McMillanová je ve všech dimenzích *HGG* inteligentní, poměrně atraktivní a dobrodružně založená žena. Co se jejího zevnějšku týče, „she was slim, darkish, humanoid, with long waves of black hair, a full mouth, an odd little nob of a nose and ridiculously brown eyes.“ (Adams, 1997, s. 40). Z hlediska tradice starší science fiction je jediným přítomným exemplářem správného vědeckofantastického

hrdiny - odhodlaná, schopná a velice vzdělaná (doktorát z matematiky a astrofyziky). V prvních dvou dílech je jedinou prokazatelně inteligentní, přesto okrajovou členkou stopařské posádky. Snad právě proto, že jako jediná vykazuje kompetenci porozumět okolnostem, není jí věnováno více prostoru, celá série by se tím nejspíš přiblížila běžné produkci sci-fi. Během svých cest vesmírem, ještě před událostmi prvního dílu, přijímá Tricia alternativní „vědeckofantastický“ alias Trillian.

Až do závěrečné části série funguje Trillian spíše jako vypravěčský nástroj, výrazněji se projeví hlavně v *LUE*, v němž je díky pevnějšímu narativnímu směru její charakter využit k posouvání příběhu a konečnému odhalení intrik zabijáckého počítače Hactara. Ve čtvrtém díle Trillian absentuje, její roli přebírá podobně schematická ženská postava Fenchurch. Opět se do děje vrací v *Mostly Harmless*, tentokrát ovšem dvojnásobně.

Trillian se totiž v pátém díle stává časem cestující vesmírnou reportérkou, zároveň s ní však v aktuálním kosmu existuje její alternativní verze, Tricia McMillanová, která se Zaphodem nikdy neodletěla, a která pracuje jako reportérka pozemská. Tricia je stejně jako předtím Trillian samostatnou a vzdělanou, přestože dosti skeptickou dámou. To jí na Zemi činí obdobné problémy jako dříve její vesmírné dvojníci na Zlatém srdci. Humorná linie Tricie těží ze zesměšňování konzumní spirituality (horoskopy) a vymývání mozků masovou televizní kulturou (studium rasy Grebulonů).

V *Mostly Harmless* samotná Trillian v podstatě supluje dřívější Zaphodovu sobeckou roli, zcela spontánně a nezodpovědně se rozhodne mít dítě, Random Dentovou, kterou přenechává v péči Arthura se slovy „It’s time for you to take responsibility“ (Adams, 1997, s. 808). Tato nechtěná dcera dostává v knihách minimum prostoru, její charakter a související humor je plně sepyjatý se stereotypizovanou rolí věčně antagonistického, paličatého teenagera.

### 5.1.5 Marvin the Paranoid Android

Robot fiktivní společnosti Sirius Cybernetics Corporation trpící chronickou depresí. Marvin je pasivně agresivní ke komukoliv a čemukoliv organickému, svůj odpor rovněž dává najevo s různou měrou ironie. Přestože je padesát tisíckrát inteligentnější než člověk, jeho osobnost jej činí zcela nesnesitelným, proto je zásadně poslán plnit různé marginální úkoly, které více než co jiného obnášejí mnoha set leté čekání na izolovaných místech. Marvin na konci čtvrtého dílu spokojeně završuje svou bídnou existenci poté, co je seznámen s omluvou stvořitele všehomíra.

Marvin, potažmo veškerá sentientní<sup>1</sup> zařízení od Sirius Cybernetics (přehnaně entuziastické dveře, neurotické výtahy, tvrdohlavé nápojové automaty), reprezen-

---

<sup>1</sup>Vnímající, myslící a cítící.

tují v *HGG* extrémně sofistikovanou techniku, jejíž složitost a snaha o komunikaci s uživatelem vede k naprosté nepoužitelnosti. Tento aspekt celého díla lze považovat v současné době za nejaktuálnější, neboť otázky ergonomie v souvislosti s obsluhou elektroniky stále patří mezi jedny z nejsledovanějších faktorů technického rozvoje (Yeffeth, 2004, s. 3).

### 5.1.6 Fenchurch

Postava Fenchurch je odvozena od nenápadné dílčí pointy v úvodu prvního *HGG*.

...one Thursday, nearly two thousand years after one man had been nailed to a tree for saying how great it would be to be nice to people for a change, one girl [...] suddenly realized what it was that had been going wrong all this time, and she finally knew how the world could be made a good and happy place. [...] However, before she could get to a phone to tell anyone about it, a terribly stupid catastrophe occurred, and the idea was lost forever.

This is not her story.

(Adams, 1997, s. 10)

*SLATAF* příběh otevírá naprosto identickou pasáží, která se odlišuje pouze poslední větou: „This is her story“ (Adams, 1997, s. 536). Alternativní Země, kde se děj čtvrté knihy odehrává, je sice takřka identická jako Vogony zdemolovaná planeta, nicméně Fenchurch si zde nedokáže znovu vybavit své spasitelské poselství, stává se jakýmsi popleteným mesiášem, který pomáhá Arthurovi objasnit osud celé planety. Tato paralela je v knize završena symbolickým smířením Marvinina s vlastní existencí.

Románek Fenchurch a Arthura přináší do *HGG* intimní vztahovou rovinu. Arthurovo dvoření a později společná dobrodružství staví na lehkém, zejména konverzačním humoru. Role Fenchurch je však v konečném důsledku pouze epizodní, působí jako pouhá náhrada za Trillian, kterou Adams v předchozím ději vylíčil jako k Arthurovi lhostejnou, jevící větší zájem o mimozemšťana Zaphoda. Poté, co se v *Mostly Harmless* Trillian vrací jako matka Arthurova dítěte, autor nechává Fenchurch promptně a nenávratně zmizet.

## 5.2 Mock science fiction - projevy parodie a satiry

Za základní stylový zdroj humoru stopařské série jsme označili parodování postupů starší science fiction, a představili definici Karla Cropfa, který Adamsovo dílo charakterizoval jako mock sci-fi (viz podkap. 4.4). V návaznosti na dříve vymezenou oblast mock sci-fi se zastavíme u parodie ikonických postupů žánru, v nichž se projevuje, dle našich dřívějších závěrů, satirický střet starší tradice se změnami 60. let. Na základě tohoto předpokladu dělíme naši diskuzi do pěti základních okruhů vázaných na sci-fi literaturu. Za zesměšňovaná témata považujeme postavení lidstva



ve vesmíru, technické vynálezy a projevy myslící techniky. Z důvodů výrazného komického potenciálu v HGG rovněž zařazujeme dva okruhy související s projevy sociologické sci-fi Zlatého věku a tématy Nové vlny, konkrétně jde o morální dopady technického rozvoje a principy společnosti překroucené absencí hodnot.

Přes naši občasnou snahu o příměr k jiné tvorbě nevedeme snahu o hledání přímé adresnosti, tedy ozvěn konkrétních děl. Navíc přímo předpokládáme, že Douglas Adams v první řadě staví na všeobecně známých projevech vědeckofantastického žánru. O jeho hlubších znalostech sci-fi literatury mají totiž někteří z životopisců tendenci pochybovat. Znal sice výrazné postupy a motivy, ale hlubšímu poznávání žánru se nejspíš příliš nevěnoval (Yeffeth, 2004, s. 127).

### 5.2.1 Lidstvo a vesmír

Komické vlákno HGG soustředěné kolem lidského druhu a jeho schopnosti ovlivňovat přilehlý vesmír staví na parodii ikonického subžánru vědeckofantastické literatury, totiž románu o mimozemské invazi. Jako vzor těchto příběhů můžeme chápat *The War of the Worlds* od H. G. Wellse. Napadení Země probíhá v HGG principiálně podobně jako u Wellsova románu, totiž jako střet vyspělé agresivní civilizace s méně rozvinutými pozemšťany<sup>2</sup>. Ovšem tam, kde Wells lidstvu propůjčuje nezadatelné právo na existenci, Adams pozemskou společnost redukuje do role bezvýznamné formy života, zničené v rámci vedlejších škod při budování vesmírného dálničního obchvatu.

Nikdy totiž nedochází k bojovému střetu, v němž by lidé mohli prokázat alespoň marné hrdinství, místo toho je celá planeta v minutě zničena předákem vogonské konstrukční flotily Vagonem Jeltzem, navíc s cynickým komentářem: „apathetic bloody planet, I've no sympathy at all“ (Adams, 1997, s. 35). Celá tato událost se na úrovni dílčích point v sérii opakovaně zmiňuje, navíc je v první knize záhy ironicky referováno o vynálezu pohonu na nekonečnou nepravděpodobnost, díky němuž přestávají být mezihvězdné dálnice potřeba. Jenomže strašlivá rasa Vogonů, disponující ještě mnohem strašlivějším byrokratickým aparátem, je vedena nikoliv morálním kompasem či otevřeným nepřátelstvím k lidem, ale snahou do puntíku splnit zcela banálním úředním rozhodnutím, pročež později důsledně likviduje Zemi ve všech rovinách existence.

Vůbec pro celý narativ HGG je příznačná absence čehokoliv, co bychom mohli nazvat snahou o nalezení spravedlivého řádu, neexistuje fixní rozlišení dobra a zla, natož pak dobro ztělesňované lidmi. Jak navíc píše C. Kropf (1988, s. 63-64), tradiční vědeckofantastická vyprávění mívají sklony k linearitě, svým čtenářům nabí-

<sup>2</sup>V tomto ohledu bývá *Válka světů* interpretována jako kritika velmocenského kolonialismu (Roberts, 2006, s. 147).

zejí s ohledem na budoucí vývoj zejména ucelené rozuzlení sledovaných událostí. Teprve autoři spojení s Novou vlnou science fiction podle Kropfa více experimentují s otevřeným narativem a odmítají žánrová klíše dovést k očekávaným, žánrovou praxí daným závěrům. V pohledu na vývoj lidské civilizace si tedy Adams s pojetím Nové vlny v ničem nezadá, žádný etalon morálních kvalit zde nenajdeme, lidští hrdinové v celé stopařské sérii zůstávají zásadně bez odměny, nepřátelé lidstva pak obdobně bez trestu.

Zatímco série *HGG* implicitní nárok na vládu nad vesmírem lidstvu upírá, dokonce ani na vlastní planetě nejsou lidé tím nejvyspělejším druhem, v evolučním žebříčku se nacházejí až třetí v pořadí za delfíny a myšmi.

Earthman, the planet you lived on was commissioned, paid for, and run by mice. It was destroyed five minutes before the completion of the purpose for which it was built. (Adams, 1997, s. 131)

Myši coby projekce hyperinteligentních bytostí jsou skutečnými vládci celé planety Země. Smysl lidské existence spočívá paradoxně právě v nevědomém (ačkoliv částečně i vědomém), zejména ale marném hledání samotného smyslu existence. Člověk se zde stává součástíou ve složitém soukolí, jehož princip nejenže nechápe, ale navíc je rozptýlen falešným pocitem kontroly.

Otočení role experimentátora a laboratorního zvířete mezi lidmi a myšmi můžeme chápat jako lehké pomrknutí k postmoderním tendencím vyjadřovat pocity paranoie a naznačovat přítomnost skrytých, zlověstných mechanismů, které potají manipulují lidskou myslí.

„You know,“ said Arthur thoughtfully, „all through my life I’ve had this strange unaccountable feeling that something was going on in the world, something big, even sinister, and no one would tell me what it was.“  
„No,“ said the old man, „that’s just perfectly normal paranoia. Everyone in the Universe has that.“ (Adams, 1997, s. 152)

Vzhledem k povaze celého díla však nelze na tomto místě spoléhat na grandiózní odhalení jakési vnitřní utajené pravdy, zdánlivé prozření Arthura Denta a uvědomění celé situace je kromě konstatování, že paranoia zůstává pouze paranoií, otočeno ve shrnující pointu této linie v prvním díle *HGG*, totiž že zoufalá snaha nalézat smysl je pouze záminkou pro neochotu přijmout prázdnotu existence.

Pokud by kovaný čtenář science fiction v návaznosti na události *HGG* očekával, že jediní dva přeživší pozemšťané podniknou alespoň symbolické kroky k obnovení lidského druhu, v podstatě se tak nikdy nestane. Oba hlavní lidští protagonisté odmítají plnit roli postapokalyptického Adama a Evy, Trillian dává před nemotorným a přihlouplým Arthurem přednost narcisistickému dvouhlavému mimozemšťanovi Zaphodovi. Ve chvíli kdy dvojice skutečně potomka (laboratorně) zplodí, je tento

pokus odsouzen k nezdaru, neboť *Random Dentová* je člověkem pouze biologicky, zatímco její osobnost se omezuje na nezapadající virtuální mozaiku fragmentů lidského ducha. Tímto je odmítnuta představa jakési přirozené kvality lidského druhu, kterou se sci-fi úspěšně spojila mimo jiné *Smithova space opera*.

Zkázu Země lze do jisté míry chápat jako formu *Adamsova* enviromentálního apelu, jedno z minoritních komických vláken totiž jasně odkazuje na neschopnost lidstva naslouchat ostatním pozemským druhům, které se snaží před blížícím se nebezpečím varovat.

The last ever dolphin message was misinterpreted as a surprisingly sophisticated attempt to do a double-backwards-somersault through a hoop whilst whistling the *Star Sprangled Banner*, but in fact the message was this: So long and thanks for all the fish. (Adams, 1997, s. 127)

Jediný legitimní pokus o záchranu takřka vyhynulého lidského druhu totiž provede v *HGG* právě druhá nejpokročilejší pozemská rasa - delfíni. V první knize přítomná paralela s reálnými snahami o ochranu životního prostředí je dále rozšířena v *SLATAF*, v níž delfíni odstartují „*The Campaign to Save the Humans*“ (Adams, 1997, s. 661). Bohužel, ani sebelepší snahy o napravení škod nedokáží plně nahradit schopnost jejich předcházení. Alternativní kopie Země, dopravená delfíny na místo původního světa, nedokáže totiž plně suplovat funkci původní planety, mnohé se ukáže být nenápadně ztraceno, jak dokazuje *Fenchurch* a její marné hledání ztracené poselství o spáse světa.

## 5.2.2 Pavěda a pseudotechnika

Pravděpodobně nejbohatší zdroj parodického humoru *HGG* leží v *Adamsově* využívání základního stavebního kamene tzv. *hard science fiction*, což jsou samozřejmě nejrůznější pokročilé technologie. Takřka všechny notoricky známé vědeckofantastické vynálezy bezpečně nalezneme i ve *stopařské* sérii, zejména jde o vesmírné lodě překonávající fyzikální limity, futuristické zbraně a zařízení, stroje času a především různé počítačové technologie a varianty umělé inteligence. Siententní stroje zaujímají v *HGG* velmi zásadní roli, proto je jim věnována následující samostatná podkapitola 5.2.3. V této části se zaměříme na takovou techniku *stopařského* univerza, která sama o sobě plní komediální roli a zároveň samostatně nemyslí a nemluví (alespoň ne nahlas).

### 5.2.2.1 Konflikt techniky, fyziky a spirituality

Pokud jde o fantastickou techniku, zejména mezihvězdné pohony, parodování sci-fi vynálezů v *HGG* využívá konfrontace jejich typické funkce ve vědeckofantastické literatuře se skutečnými (zejména matematickými a fyzikálními) teoriemi. Jelikož

je jedno s druhým v příkrém rozporu, dosahuje Adams značně absurdního humoru tím, že nechává veškerou zjevně bizarní techniku i nadále plnit očekávanou funkci. Motorem takové parodie se v zásadě nestává ani tak střet dobově podmíněných estetických přístupů k vědeckofantastickému žánru, ale hlavně groteskní kontrast vědeckých diskurzů, od nichž se ony žánrové normy odrážely. V tomto místě si nelze odpuště odbočku právě k vědeckým teoriím, s nimiž Adamsovo dílo opakovaně pracuje i na netechnické úrovni.

Zatímco konec 19. století, tedy doba vzniku většiny základních pilířů science fiction, ve vědecké rovině stále přežívá na newtonovském pojetí vědeckého realismu a racionality, počátek 20. století pohled na skutečnost komplexně rozšířil skrze Einsteinovu obecnou teorii relativity a především od ní odvíjené nové modely světa a vesmíru, vyjádřené zejména kvantovou mechanikou<sup>3</sup> a matematickou teorií chaosu<sup>4</sup>. Zmíněné koncepce překonaly prostou empirii, pluralizovaly pravdu, ale především skrze svou obtížnou uchopitelnost přinesly novodobou koexistenci vědy a mysticismu (Brooks a Toth, 2007, s. 224-226).

Zmíněný novodobý vědecký mysticismus má paradoxně kořeny u samotného Alberta Einsteina, jehož teoretické práce sice posloužily jako základní kámen nového vnímání světa a vesmíru jako ničím neřízeného chaosu, ale on sám vyjádřil přesvědčení, že vše logicky směřuje k vnitřnímu smyslu, nebo alespoň prvotnímu podnětu. V této souvislosti se stal známým jeho citát „Bůh nehraje v kostky“ (Hawking, 1991, s. 64). Einsteinův termín „Bůh“ je ale stále nutné nahlížet spíše v návaznosti na osvícenecký deismus, nežli v pojetí přísně teologickém.

Naproti einsteinovské tezi, kterou bychom snad nejjednodušeji mohli pojmenovat jako umírněný vědecký kreacionismus, stojí odmítání samotného principu myšlenky Boha-hybatele a příklon k pojetí života jako neustálé adaptace hmoty a energie na vnější chaotické vlivy. Tento názor postupně vykrytalizoval do radikálního ateismu, mezi jehož hlavní představitele můžeme zahrnout jednak britského biologa Richarda Dawkinse, ale především samotného Douglase Adamse (Dawkins, 2006, s. 117). Neexistenci Boha v *HGG* dokazuje babylonská rybka, což je univerzální biotechnologický překladač. Adams při vysvětlování její existence očividně čerpá z výše popsaného střetu koncepcí.

---

<sup>3</sup>Kvantová mechanika předpokládá, že fungování žádného komplexního systému nelze popsat jednoznačně, počítá s pravděpodobností a nepravděpodobností každého výsledku, nikdy ovšem s přesně danou jistotou. (Hawking, 1991, s. 63)

<sup>4</sup>Teorie chaosu, zjednodušeně řečeno, hledá většinové směřování vnitřně entropických množin. Snaží se odhadnout společné směřování jinak nahodilých elementů a predikovat tak jejich chování. Patrně nejznámější příklad je odvozen od modelu Edwarda Lorenze, který se zabýval matematickými postupy předpovědi počasí. Tímto příkladem je tzv. efekt motýlích křídel, jenž tvrdí, že i nepatrné změny na systémovém vstupu mohou vést k výrazným i nečekaným změnám na jeho výstupu. (Brooks a Toth, 2007, s. 232)

The argument goes something like this:

„I refuse to prove that I exist,“ says God, „for proof denies faith, and without faith I am nothing.“

„But,“ says Man, „The Babel fish is a dead giveaway, isn't it? It could not have evolved by chance. It proves you exist, and so therefore, by your own arguments, you don't. QED.“

„Oh dear,“ says God, „I hadn't thought of that,“ and promptly vanished in a puff of logic. (Adams, 1997, s. 52)

Pokud bychom babylonskou rybku nahradili člověkem, východiska i závěry by pravděpodobně vypadaly stejně. Adamsova argumentace je v tomto ohledu poměrně jasná: existuje-li nějaká objektivní realita, jedná se o naprostý chaos, v jehož víru se některé prvky vydaly společným směrem. Na konci tohoto vývoje stojí člověk, který kvůli neschopnosti jinak legitimizovat obrovskou nepravděpodobnost vlastního výskytu vytváří zpětný řád, do něhož se, jako do pomyslné sítě, snaží vesmír svázat.

Odmítnuté bohy ovšem Adams nechce po nietzscheovsku nechat zemřít<sup>5</sup>, jejich legitimitu boží tím, že je staví na rovnocennou úroveň s lidmi, nebo je svázané vlastními pravidly dokonce pod tuto úroveň snižuje (prorok Zarquon v *REU*, Thor v *LUE* nebo bůh deště Rob McKeena v *SLATAF*). Ani s tím se však autor nespokojí, jde dokonce tak daleko, že nechává Boha-stvořitele aby se v epilogu *SLATAF* veškerenstvu za svou málo pochopitelnou činnost omluvil.

K popsané perspektivě světa vystaveného do obrazu zcela neřízeného chaosu se ještě vrátíme v dalších podkapitolách. Tato rovina totiž více či méně ovlivňuje všechna další komická vlákna, včetně diskutované technologické stránky stopařské série. Technika v *HGG* vykazuje obdobnou vnitřní logiku jako již popsaný vztah člověka k uspořádání vesmíru. Stejně jako lze v univerzu stopařské série diskutovat s neexistujícím Bohem nemožnost jeho existence, dokáže i principiálně nesmyslná technologie smysluplně fungovat.

### 5.2.2.2 Mezihvězdné pohony

Zatímco kvantová mechanika uvažuje nad nemožností naprosté pravděpodobnosti, ve světě *HGG* může být zprovozněn generátor pole nekonečné nepravděpodobnosti. Ten umožňuje nejen cestování nadsvětelnou rychlostí, ale svým způsobem jej lze chápat jako generátor potrhle komiky. Po jeho neodstíněném zapnutí dochází k jevům dosti bizarního, a samozřejmě nepravděpodobného, charakteru. Díky této technologii jsou například Arthur s Fordem náhodně zachráněni z vesmírného vzduchoprázdna, interiér lodi Zlaté srdce je proměněn na surreálný výjev podobný

<sup>5</sup>Přijmeme, prosím, na tomto místě bagatelizaci filozofie F. Nietzscheho jako symbolický obrat.

Dalšího obrazům, dvě jaderné střely se transformují ve vorvaně a květináč, či se pod jeho působením celé planety mění v banánové dorty.

Posloupnost konstrukce pole nekonečné nepravděpodobnosti je následující:

„[...] such a machine is a virtual impossibility, then it must logically be a finite improbability. So all I have to do in order to make one is to work out exactly how improbable it is, feed that figure into the finite improbability generator, give it a fresh cup of really hot tea<sup>6</sup> ... and turn it on!“

(Adams, 1997, s. 72)

Pokud jde o parodický efekt tohoto zařízení, vzpomeňme na snahu technicistní sci-fi zakomponovat děje vynálezy zdánlivě navazující na reálnou techniku. Adamsova parodie je obrací v žert právě tím, jak ve prospěch jejich fungování ohýbá reálné teorie. Sám princip konstrukce generátoru nekonečné nepravděpodobnosti je toho důkazem, je totiž postaven na základě logické nemožnosti vlastní existence, a to skrze hlediska kvantové mechaniky, pro kterou není naprostá nemožnost možná<sup>7</sup>.

Aby čtenář pochopil, že si Adams dělá legraci z vědeckofantastické techniky ale není třeba žádné hluboké znalosti fyzikálně-matematických konceptů. Humor vyžadující předchozí studium kvantové fyziky by měl, střízlivě řečeno, velmi úzké publikum. Pro hrdiny i čtenáře stopařských románů z toho všeho vyplývá velmi jednoduché pravidlo, totiž je-li pole nekonečné nepravděpodobnosti v chodu, budou se zaručeně dít věci krajně odporující tomu, čemu se obvykle říká zdravý rozum. Podobně neuchopitelnou alternativu pohonu nekonečné nepravděpodobnosti nalézáme ve třetím díle na Slartibartfastově lodi Bistromatika (jde zároveň o jméno lodi i jejího pohonu).

Bistromathics [...] is a revolutionary new way of understanding the behaviour of numbers. Just as Einstein observed that time [...] is depended on the observer's movement in space, [...] it is now realized that numbers are not absolute, but depend on the observer's movement in restaurants.

(Adams, 1997, s. 394)

Jak je vidno z úryvku, Bistromatika zcela nepokrytě čerpá ze speciální teorie relativity<sup>8</sup>, veškeré výpočty však probíhají v lodním počítači, který je zároveň (funkčním) italským bistroem. Výsledná kalkulace umožňuje lodi efektivní cestování vesmírem,

<sup>6</sup>Souvisí s teorií chaosu - generátor Brownova pohybu (Adams, 1997, s. 72).

<sup>7</sup>Poznámka autora: Ačkoliv je celý tento koncept značně kostrbatý, troufám si tvrdit, že právě to je jeho komický záměr.

<sup>8</sup>Vypracována A. Einsteinem a matematikem H. Poincarém, jejím základním předpokladem je odmítnutí newtonovského absolutního času. Místo toho uvažuje o mnohonásobné časové souvislosti, pro níž je zásadní rychlost a směr pohybu potenciálního pozorovatele vzhledem k pozorovanému objektu a k rychlosti světla (Hawking, 1991, s. 27).

je zároveň poněkud spolehlivější než pole nekonečné nepravděpodobnosti, ale provedený výpočet je nadlidsky komplikovanou předpovědí nevýslovně složitého modelu řízeného chaosu.

„On a waiter’s bill pad, [...] reality and unreality collide on such a fundamental level that each becomes the other and anything is possible, within certain parameters.“

„What parameters?“

„It’s impossible to say,“ said Slartibartfast. „That’s one of them“.

(Adams, 1997, s. 397)

Třebaže je bistroomatický pohon založen na podobně pavědeckém základu jako pole nekonečné nepravděpodobnosti, z hlediska komického efektu hraje druhé housle. Nelze u něj totiž, na rozdíl od nekonečné nepravděpodobnosti, z hlediska komiky očekávat výrazné humorné zvraty. Přes všechna specifika a podivnosti stran výpočtů, je bistromatika už jen pouhou metodou přepravy z bodu A do bodu B, a to bez zbytečných odboček na trase i v ději. Z vypravěčského hlediska je pochopitelné, že sepjatější narativ *LUE* potřeboval předvídatelnější dopravní prostředek, nelze si ale nevšimnout, že s odsunutím nekonečné nepravděpodobnosti do pozadí je Adams rovněž nucen postupně opustit komické vlákno spojené s jeho nahodilostí.

### 5.2.2.3 Povinná výbava mezihvězdného stopaře

Stopařská činnost nepatří, zejména pak v díle Douglase Adamse, mezi právě bezpečné činnosti. Ostatně, první Arthurův stopařský pokus skončí nainstalováním parazitické ryby do ucha, předcítáním mučivě nesnesitelné poezie a nakonec vyhozením do vzduchoprázdna. Přesto ale netvoří neopomenutelnou výzbroj vesmírných stopařů zbraně<sup>9</sup>, ale ručník a digitální příručka. Stopařská příručka bývá v komické rovině chápána jako potrhlá varianta Wikipedie, na jejíž informace by se však v rámci vlastní bezpečnosti neměl stopař příliš spoléhat (Yeffeth, 2004, s. 26). Více se informacím a komice obsaženým v Průvodci věnujeme níže (viz podkap. 5.4).

Ručníky jsou natolik výrazným prvkem díla, že posloužily jako symbol autorovy komiky mezi jeho příznivci. Dílčí pointy a odkazy směrem k vybavenosti nebo nevybavenosti ručníkem nacházíme v každém jednotlivém díle celé série. Z hlediska vnitřní funkce motivu ručníku sledujeme dříve přijaté stanovisko ohledně subverzivní tendence Adamsovy parodie směrem k hlavnímu proudu vědeckofantastických děl. Zejména v subžánru space opery objevíme protagonisty, kteří jsou sice představeni jako výjimeční hrdinové, obvykle jsou však v toku děje legitimizováni

<sup>9</sup>Adams futuristické zbraně jako povinnou sci-fi proprietu užívá též, zejména je najdeme v rukou nepřátelsky naladěných postav. Jde o paprkomety, jenž svým názvem patrně odkazují k angloamerické korporátní tendenci hledat zapamatovatelná, až křiklavá jména - Kill-o-Zap gun.

pouze samotnými technickými prostředky, jichž využívají. Právě toto paradigma Adams převrací tím, že svým stopařům dává do rukou zcela všední předmět, je-li muž s dávkou nadsázky přisuzuje bezpočet vlastností, které ve sci-fi za běžných okolností plní právě ony technické zázraky. Příručka Stopařův průvodce po Galaxii o ručnicích říká následující.

A towel [...] is about the most massively useful thing an interstellar hitch hiker can have. Partly it has great practical value – you can wrap it around you for warmth [...]; you can lie on it [...]; wrap it round your head to [...] to avoid the gaze of the Ravenous Bugblatter Beast of Traal ([...] it assumes that if you can't see it, it can't see you – daft as a bush, but very ravenous); [...], and of course dry yourself off with it if it still seems to be clean enough. More importantly, a towel has immense psychological value. For some reason, if a strag (strag: non-hitch hiker) discovers that a hitch hiker has his towel with him, [...] the strag will think [...] that any man who can hitch the length and breadth of the galaxy, [...] struggle against terrible odds, win through, and still knows where his towel is is clearly a man to be reckoned with. (Adams, 1997, s. 29)

Adams elaborovaně staví kolem ručnicku vnitřně logický kontext, přesouvá jej z roviny běžných užitných předmětů do polohy symbolu - věci na níž se lze skrze její prostou funkci takřka dokonale spolehnout. Ručnick je, když nic jiného, skutečně praktickou pomůckou, i kdyby byl jeho jediným přínosem do nebezpečné situace prvek neočekávatelnosti. Někteří autoři zabývající se symbolikou Adamsova díla, konkrétně Mark W. Tiedermann (2004, s. 102) ve sborníku *The Anthology at the End of the Universe*, si na příkladu ručnicku všímají vztahu individua k realitě skrze objekty, jimiž se obklopuje. Ve světle diskutovaného vztahu HGG ke kvantové mechanice, která odmítá jednoznačnost výskytu čehokoliv, je uvědomění přesného místa výskytu vlastního ručnicku vsutku něčím výjimečným. Ačkoliv se může zdát podobná myšlenka jako vratký konstrukt, z hlediska parodie sci-fi je smysluplná, neboť vesmírný stopař je legitimizován ručnickem podobně nevěrohodným způsobem jako vědeckofantastický dobrodruh svou technikou.

Na tomto místě můžeme Douglase Adamse důvodně podezřít, že ručnick vybral z širokého množství zcela opomíjených, i když užitečných každodenních předmětů, jako věc obdařenou co možná nejnížší společenskou hodnotou<sup>10</sup>. Humor zde pracuje s přestavbou významu běžného předmětu na věc zcela zásadní, pravděpodobně v kontrastu se čtenářovým očekáváním, a snad i osobní zkušeností. Lze si navíc povšimnout jazykové roviny Adamsova ručnickového vtipu, v anglickém jazyce

<sup>10</sup>Ačkoliv nešlo patrně o zcela náhodný výběr. Vzhledem ke své výšce potřeboval D. Adams osušky značně velkorysých rozměrů, i přesto je ovšem dokázal neustále ztrácet (Webb, 2005, s. 19). Snad i proto, jako formu interního vtipu pro zasvěcené, přirovnává vybavenost ručnickem k heroickému skutku.



je totiž fráze „throwing in the towel“ běžně chápána jako metafora pro kapitulaci (Yeffeth, 2004, s. 100). Aplikací obrácené logiky, tedy důsledným uchováváním ručníku, dochází ke zmiňované stopařově psychologické převaze, neboť kdo pevně drží ručník, porážku nepřijímá.

### 5.2.3 Počítače a umělá inteligence

S umělými bytostmi a umělou inteligencí se v *HGG* můžeme setkat v obou hlavních polohách diskutovaných ve vztahu k mock science fiction, tedy parodii a satíře. První motivickou kategorií lze nazvat schématem inteligentního spotřebiče. Jde vesměs o roboty a robotická zařízení jasného určení, obvykle dodávané společnostmi Sirius Cybernetics, vybavené GPP<sup>11</sup>. Společným jmenovatelem je jim ovšem neschopnost plnit svůj primární účel a obecná uživatelská nepřívětivost, v případě Marvina a kriketových robotů až učiněná nevraživost. V dílčí rovině Adams používá tyto stroje ke stavbě humoru založeném na spolehlivé nespolehlivosti jakékoliv techniky. Až jakoby si dával záležet, aby žádná ze zásadních situací nemohla být protagonisty vyřešena technologickými prostředky.

Kategorií druhou, a zároveň zdrojem obecně známých momentů stopařské série, jsou superpočítače. Zastavíme se u Deep Thought, Země, a vražedného Hactara. Superpočítače, na rozdíl od inteligentních spotřebičů, svou funkci plní s naprosto absurdní důsledností. Představují takřka neomezenou výpočetní kapacitu, která však zůstává promrhána skrze malichernost a omezenost svých konstruktérů, neschopných tento potenciál směřovat mimo rámec své přizemnosti.

#### 5.2.3.1 Inteligentní spotřebiče

Starší science fiction s oblibou vykresluje interakci mezi lidmi a roboty jako konflikt různého stupně vyostření. Zajímavé je, že představu robotů jako obřích ocelových monstrozit, o jakých psal například pulpový autor E. Hamilton v povídce *The Metal Giants* (1926) opouští vědecká fantastika již s příchodem Zlatého věku. Malá humorná odbočka tímto směrem se ale nachází i u Adamse, konkrétně ve *SLATAF*, kdy přilétá Ford na Zemi ukryt na lodi obřího stříbrného robota, jenž dorazí s vlastním posláním:

„I come in peace,“ it said, adding after a long moment of further grinding,  
„take me to your Lizard.“ (Adams, 1997, s. 670)

Jelikož však pozemští ještěři o vyjednávání nejeví zájem a lidstvo ztrácí čas marnými pokusy o jeho zničení, robot odlétá i se stopaři Fordem a Arthurem.

<sup>11</sup>Genuine People Personalities (Adams, 1997, s. 78).

Už v roce 1938 ovšem píše editor J. W. Campbell: „i když je vaším hrdinou robot, [...] čtenář čeká na jeho lidské reakce“ (Neff, 1986, s. 125). Campbellem deklarovaný přístup mezi uznávanými spisovateli sci-fi rezonoval výrazně více. I. Asimov ve svých povídkách rozpracoval tento koncept do podoby motivu „dobrého sluhy“, zejména svými známými zákony robotiky<sup>12</sup> (James a Mendlesohn, 2003, s. 167).

Lidské jednání strojů v Asimovových, a jím inspirovaných dílech, pochopitelně spočívá v různých způsobech překrucování či vyhýbání se těmto zákonům, většinou ve snaze o setření vnímané duševní a duchovní hranice mezi člověkem a strojem. Adams toto paradigma paroduje zejména tím, že většina myslících strojů Sirius Cybernetics již lidskými emocemi disponuje v továrním nastavení, o to méně s lidmi dokáží bezproblémově fungovat. Stále je však blíže nspecifikované robotické zákony nutí sloužit. Toto pojetí můžeme v návaznosti na výše řečené nazvat konceptem velmi špatného sluhy, což pramení někdy z ryzí neochoty (Marvin), jindy z až přílišné ochoty (Eddie the Computer).

Výskyt produktů Sirius Cybernetics Corporation v *HGG* jde svým komediálním potenciálem již výrazně za hranice parodie science fiction, směrem k satirickému modu. Adams si všímá principiálního rozporu v přístupu k robotům ve vědeckofantastické literatuře, společného stejně Asimovovým robotům, jako sofistikovaným umělým lidem spisovatelů jako byl P.K. Dick, totiž proč v první řadě vybavit zařízení určené k vykonávání rutinní činnosti lidskými emocemi a inteligencí, což z principu nemůže přinést žádný užitek, ale zcela jistě dokáže způsobit řadu problémů. Odpověď, kterou celá řada autorů sci-fi svým dílem naznačuje, a která je ve vztahu k současné realitě až mrazivě prorocká, lze rovněž snadno vyčíst z níže citované pasáže. Aby se totiž jakákoliv technika mohla rozšířit mimo doménu zasvěcených nadšenců, musí být pro laika použitelná, intuitivní, ale hlavně uživatelsky „přátelská“.

The Encyclopaedia Galactica defines a robot as a mechanical apparatus designed to do the work of a man. The marketing division [...] defines a robot as „Your Plastic Pal Who’s Fun To Be With“. The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy defines the marketing division [...] as „a bunch of mindless jerks who’ll be the first against the wall when the revolution comes [...]“

(Adams, 1997, s. 77)

Pokud robotická zařízení vypadají přibližně lidsky, mají vlastní emoce, nemají ale přiznán lidský status, vyvstávají nevyhnutelně etické otázky. Robot Marvin hrající roli sluhy, který je ale v každém ohledu lepší, než jeho pán, vykazuje maniode-

---

<sup>12</sup>Tři zákony robotiky podle Asimova: 1) Robot nesmí ublížit lidské bytosti, ani svou nečinností takovou újmu dopustit. 2) Robot musí plnit lidské příkazy, ledaže by byly v rozporu s prvním zákonem. 3) Robot musí chránit sám sebe, ledaže by tím porušil první či druhý zákon. (James a Mendlesohn, 2003, s. 166)

presivní poruchy, jež jsou v souvislosti s jeho artificiálním původem možná komické, pokud jej však vnímáme jako autonomní bytost, jde o zcela logický důsledek chování jeho okolí. Marvin nedokáže být přátelský ani náznakem, jeho odpor ke všemu organickému ovšem není obrazem robotické revoluce, jakou zvažoval např. Asimov, ale omezuje se na odmítání lidské nadřazenosti skrze pasivně agresivní odmlouvání.

I'm fifty thousand times more intelligent than you [...]. It gives me a headache just trying to think down to your level. (Adams, 1997, s. 111)

Inteligentní zařízení dokáží zpětně zpochybňovat legitimitu vlastních tvůrců, neboť svými projevy neustále kladou otázku, proč vlastně lidé tolik touží využívat, a možná až zneužívat, techniku, kterou navrhují tak, aby se chovala jako oni.

Plně autonomní stroje jsou samozřejmě i v současné době pouze předmětem science fiction, ovšem rádo by lidské chování jako důsledek špatné ergonomie není nic zcela neznámého. Celá řada počítačových programů a webových aplikací se v souvislosti s požadavkem intuitivnosti a uživatelské přívětivosti uchyluje k až frivolnímu modu komunikace<sup>13</sup>. Humorného efektu je v *HGG* dosahováno jednoduše tím, že si různá zařízení ponechávají rádo by přátelskou rovinu komunikace, zatímco selhávají v plnění požadovaných úkolů. S tím se setkáváme namátkou u lodního počítače Eddieho:

„Hi gang!“ enthused the computer. „This is getting real sociable, isn't it?“ „Shut up, [...] and show up the screens.“ (Adams, 1997, s. 92)

Podobnou asociálnost objevíme i u lodního automatu na nápoje Nutri-Matic, který výdej vždy stejné nechutné břečky doprovází firemním heslem „Share and Enjoy“ (Adams, 1997, s. 179).

### 5.2.3.2 Superpočítače

Humor *HGG* soustředěný na počítačovou inteligenci sice vykazuje parodický základ, ovšem ve výsledku dosahuje spíše lehce satirického, až groteskního odstínu. Je totiž mnohem platnější pro reálnou výpočetní techniku, než pro tu vědeckofantastickou. Byť samozřejmě druhá jmenovaná z té první vždy vychází.

Neil Gaiman popisuje Adamsův vztah k počítačové technice jako vnitřně ambivalentní; samotný přístroj jej fascinoval, ale některé zkušenosti s počítačem řízenými systémy prý připodobňoval ke „Kafkově nejhorší noční můře“ (Gaiman, 2009,

<sup>13</sup>Známým příkladem je virtuální asistent společnosti Microsoft, který se v devadesátých letech objevil v balíku kancelářských programů Office. Šlo o animovanou sponku přezdívanou Clippy, jež se náhodně objevovala při práci s dokumenty, a jejíž rádo by ležerní styl při udílení nevyžádaných rad ji učinil mezi uživateli velice nepopulární. Více zde: <http://goo.gl/eEpVw8>.

s. 147). Reálné počítače a počítačové programy mají totiž tendenci, podobně jako ty fiktivní stopařské, svou neochvějnou vnitřní logikou docházet k výsledkům, které sice nejsou v přímém rozporu s uživatelským zadáním, zato však vzdorují uživatelskému očekávání.

Přinést příklad z prostředí skutečné výpočetní techniky není složité, jelikož snad každý se při používání webových služeb někdy setkal s tvrdošijným odmítáním internetových vyhledávačů nalézt to, co bylo námi zamýšleno, popřípadě ztratil důležitý email kvůli příliš iniciativnímu spamovému filtru. Připočteme-li navíc snahu projektovat do strojů lidské projevy, získáváme dobrou představu, z čeho vychází Adamsovo zesměšňování vztahu k výpočetní technice. Komickým se stává moment, v němž si uživatelské rozhraní začneme zaměňovat s osobností a požadujeme po pokročilých kalkulátorech, aby v zadávaných kalkulacích samy nacházely vnitřní smysl, potažmo řád. Každý ze tří nejvýraznějších superpočítačů stopařské série má ale samozřejmě svá bližší specifika.

Z hlediska příběhové struktury je nejschématičtější vědeckofantastickým superpočítačem Hactar. S ním se v rámci série setkáváme v *LUE*, v níž plní roli hlavního antagonisty. Hactar byl sestrojen v galaktickém dávnověku krvelačnou mimozemskou rasou<sup>14</sup>, jež toužila získat navrch v neustálých půtkách s okolními civilizacemi, proto zadala počítači úkol sestrojiti ultimátní zbraň.

„What do you mean,“ asked Hactar, „by Ultimate?“ To which the Silastic Armorfiends of Striterax said, „Read a bloody dictionary,“ and plunged back into the fray.

So Hactar designed an Ultimate Weapon. (Adams, 1997, s. 486)

Koncept ultimátní zbraně ale Hactarova vnitřní logika nejprve odmítla, proto sestrojil pouze atrapu určenou jako zbraň psychologickou - argument pro ukončení všech budoucích válek. Za praktickou nefunkčnost byl ale odměněn násilným rozptýlením do prostoru. V poškozeném, ale stále funkčním programu sentientního počítače došlo kvůli tomu ke konfliktu. Vývoj událostí vyhodnotil jako důsledek popření vlastního účelu, jal se tedy zařízení skutečně sestrojiti, přestože jeho tvůrci dávno zanikli a s nimi i jejich potřeba totální likvidace všeho.

Hactar jako vyšinutý počítač, jehož umělý mozek přechází kvůli zmatečnosti vstupních příkazů do stavu vražedné zběsilosti, má ve vědeckofantastické literatuře předchůdce, s nímž sdílí takřka většinu vlastností. Na mysli máme počítač HAL 9000 z Clarkeovy *Space Odyssey*, který kvůli logickému paradoxu pramenícímu z protichůdných příkazů začne vraždit lidskou posádku. Nutno podotknout, že Adamsova parodie v diskutovaném případě překlápá do kritického schématu, v závěru *LUE* postrádáme silnější komickou pointu, humor zde své projevy omezuje

<sup>14</sup>The Silastic Armorfiends of Striterax

na méně výrazné dílčí projevy kolem Marvina, bistrmatiky a kriketových robotů. Hlavním hybatelem událostí se stává Trillian.

You expect me to believe that you are bright enough to invent something that brilliant and be too dumb to realize it would take you with it as well? That's not just stupid, that is spectacularly obtuse. (Adams, 1997, s. 509)

Samotný střet Hactara s hlavními hrdiny ve výsledku můžeme snadno interpretovat jako varování před lehkomyšlným využívání techniky, jejíž potenciál nedokážeme dohlédnout, a svébytné zpracování tématu hrozící katastrofy. Pro science fiction je samozřejmě takové poselství extrémně neoriginální, v různých obměnách se s ním setkáváme již od 50. let (James a Mendlesohn, 2003, s. 115).

Po Hactarovi se přesuňme k superpočítači, který se díky Adamsovým příznivcům stal v rovině všeobecného povědomí o HGG de facto centrálním aspektem celého díla. Ačkoliv samotný nápad s (takřka) všemocným počítačovým vědomím není, jak již víme (viz podkap. 3.3 a příloha G), ve science fiction zcela původní, prakticky nelze psát o osobě a tvorbě Douglase Adamse a nezmínit při tom superpočítač Deep Thought a ultimátní otázku.

Předpoklad komického vlákna kolem Deep Thought vyplývá z lidské touhy po smysluplném řádu věcí. Již dříve jsme narazili na moderní snahy objevit systém v entropických procesech, jímž se zabývá matematická teorie chaosu. Laikům patrně nejznámější část této teorie je Lorenzův model, užívaný při předpovědích počasí. Snaha matematicky popsat chaotické procesy zemské atmosféry a predikovat jejich chování dosti připomíná účel superpočítače Deep Thought - z chaosu veškeré existence vyvodit její smysl. Po sedmi a půl milionech let výpočtů stroj svůj vágně zadaný úkol skutečně splní.

„The Answer to the Great Question [...] of Life, the Universe and Everything is [...] Forty-two,“ said Deep Thought, with infinite majesty and calm. [...] „Forty-two! [...] Is that all you've got to show for seven and a half million years' work?“ „I checked it very thoroughly, [...] and that quite definitely is the answer. I think the problem, to be quite honest with you, is that you've never actually known what the question is.“ (Adams, 1997, s. 144-145)

V první instanci snadno rozeznáme v tomto vtipu rovinu syntaktického nesouladu, totiž že není v první řadě formulována věta mající vlastnosti otázky, pročež počítač vygeneroval odpověď, kterou z principu není čím interpretovat. Pokud odkážeme na zmíněnou paralelu s předpovědí počasí, celá situace je stejná jako když nezsvěcený člověk na otázku „jak zítra bude?“ obdrží pouze výsledky počítačových propočtů a aplikovaných fyzikálních rovnic, aniž by meteorolog vše převedl do uchopitelného

kontextu. Jedná se bezpochyby o zásadní shrnující pointu prvního dílu stopařské série, neboť veškeré další události můžeme nahlížet jako nesystematické pátrání po otázce vysvětlující ultimátní odpověď.

Ačkoliv jde primárně o humorné dílo, Adams dokázal děj úspěšně kontaminovat otázkami filozofické povahy. Zjednodušeně řečeno, objevujeme zde střet filozofických paradigmat příznačný pro druhou polovinu 20. století, tedy alespoň v západním světě. Jde o konflikt, na straně jedné, pluralitního myšlení založeném na odmítnutí jednotného vývoje lidstva ke konečné pravdě (což zasahuje náboženství stejně jako technologický pozitivismus), proti němuž stojí angloamerický neokonzervatismus, vzešlý z odmítání hrozící relativizace hodnot, jehož hlavním nástrojem je „judeo-křesťanský fundamentalismus“ (Brooks a Toth, 2007, s. 99, 266). Adamsův výsměch snaze obhájit tradicionalistické vnímání světa spočívá v tom, že hledačům řádu veškerenstva nabízí absurdně specifickou odpověď: 42.

Smysl existence vyjádřený přirozeným číslem je hravě zlomyslný i proto, že zkrátka neumožňuje odvodit komplexnější cíl všeho konání ani pomyslný návod na život. Tento postoj je nakonec v *HGG* přímo deklarován:

...yes idealism, yes the dignity of pure research, yes the pursuit of truth in all its forms, but there comes a point I'm afraid where you begin to suspect that if there's any real truth, it's that the entire multi-dimensional infinity of the Universe is almost certainly being run by a bunch of maniacs.

(Adams, 1997, s. 158)

Tento Adamsův argument chápeme jako polemiku se samotnou principiální potřebou prvotního řádu. Pokud totiž vyjdeme z předpokladu, že liberální myšlenková pluralita daná nahodilým vývojem je v důsledku prospěšná, stává se případné nalezení predeterminovaného smyslu života vysloveně nebezpečným konstruktem, neboť vede k odlidštění skrze nutnost plnit předpokládané zadání. Obrazem této dehumanizace se v *HGG* stává samotný superpočítač Země, vytvořený za účelem vydedukování přesného znění ultimátní otázky.

Planeta Země je v groteskní realitě stopařské série uměle vyrobeným světem, organickým počítačem, a nic netušící lidé fungují jako mikroprocesory marně hledající odpovědi pro celý vesmír. Veškeré lidské snažení se v tomto pojetí stává pouhým simulakrem širší kosmické existence, stejně jako touha po řádu zjednodušeným odrazem vykonávaného programu. Země je těsně před vygenerováním hledané otázky zničena Vogony na popud konzorcia psychiatrů, kteří se obávají o svou živnost ve světě, v němž má existence každé bytosti smysl (Adams, 1997, s. 176). Další směr událostí *HGG* však dává tušit, že celý pozemský program fungoval většinu času nesprávným způsobem, čímž události získávají ironický rozměr. Ani kdyby byla kalkulace dokončena, Země by nejspíše nedokázala přinést hledané otázky na známé odpovědi.

Science fiction literatura téma mimozemského vlivu na vývoj lidské civilizace užívá poměrně často (např. Vonnegutovy *Sirens* a opět Clarkeova *Space Odyssey*). Adams však, kromě představy vesmírnou civilizací sestrojeného planetárního počítače, tento vědeckofantastickým prvek otáčí v žert tím, že nechává Zemi napadnout virem, který zde představuje rasa Golgafrinchamů (viz. příloha D). Poškozením původního programu začíná Země generovat chyby. V Arthurově mozku se zformuje místo ultimátního výpočtu kalkulace „kolik je 6 x 9“ (Adams, 1997, s. 353), což je pochopitelně vzhledem k ultimátní odpovědi ultimátně špatně už na úrovni malé násobilky. Lidská existence je tedy i v roli technologického prostředku nejen absurdně predeterminovaná, ale v konečném důsledku i totálně neúčinná.

#### 5.2.4 Etika a ekonomika na konci vesmíru

Jak uvádíme již v podkapitole 3.1.3, ani hard sci-fi 1. poloviny 20. století nezůstávala slepá nesouměrnosti technického a kulturního vývoje a všímala si problémů, které může vědecký pokrok přinést, nedochází-li souměrně k adekvátnímu vývoji kulturnímu. Ostatně, vědecká fantastika je už z principu svého původu nedílně spojena se snahou poskytnout společenský komentář. Jeden z matadorů science fiction, Ray Bradbury, dokonce prohlásil: „I don't write to predict the future; I write to prevent it.“ (Raskin, 2008, s. 253). Svět série *HGG*, budovaný za pomoci parodických mechanismů k satirickému vyznění, funguje tak, že problematické aspekty lidské společnosti 20. století emituje mimo samotnou (zničenou) Zemi a proti svým hrdinům je zpětně vrhá v podobě nástrah nepřátelského vesmíru.

Ve zkratce můžeme kulturní šok, s nímž je Arthur během svých cest konfrontován, nazvat zážitkem světa absolutní komodifikace<sup>15</sup>. Ve vztahu k životu západní společnosti se od konce 60. let hovoří o vlivu všepohlcujícího konzumerismu, který dokáže pohltnout a následně procesně replikovat i případný nonkonformismus, zároveň ale trh ve svůj prospěch deformuje lidské hodnoty a potřeby natolik, až se vnímání vlastní existence stává naprosto abstraktní a neuchopitelné (Sim, 1998, s. 53-59). Charakteristickým projevem těchto změn je nepůvodnost veškerého prožitku a důraz na uspokojování okamžitých potřeb, v důsledku toho životní styl vítězí nad životním smyslem.

Nelehkost existence v takovém uspořádání a zároveň potřebu společenské kontinuity symbolizuje v *Mostly Harmless* pasáž věnovaná Arthurově idylickému životu na planetě Lamuella, jejíž pospolná, pověřčivá společnost mu jako výrobci sendvičů

<sup>15</sup>Termín označující proces, jímž zboží získává hodnotu, svůj původ má v marxismu. Postmoderní filozofové jako J. Baudrillard nebo F. Jameson jeho chápání mírně posouvají, respektive jej vztahují na veškerou kulturní produkci, potažmo samotné prožívání skutečnosti. Zážitek, postoj či styl se mohou stát prostředkem směny, to vede k paradoxu možnosti „koupit smysl života“. (Sim, 1998, s. 18-22)

přináší účel existence i její naplnění. Paradox celé situace spočívá v tom, že svou náhražku pozemského života Arthur objevil náhodně, zatímco komerčními lety bezprizorně brázdil Galaxii a svou anabázi financoval z dárcovství spermatu (Adams, 1997, s. 784).

V rámci série *HGG* narazíme na limity logiky konzumního světa ve vícero případech. Jedním z příkladů je bájná planeta Magrathea z prvního dílu, která marnivým zbohatlíkům, znučeným vlastními domovskými planetami dopřává světy na přání. Většinou ovšem s jediným biotem a velice diskutabilní užitnou či obytnou hodnotou: „gold planets, platinum planets, soft rubber planets with lots of earthquakes“ (Adams, 1997, s. 95). Podobným příkladem je i „horizont obuvních událostí“ na planetě Frogstar B, jejíž populace se stává obětí nekontrolovaných projevů obuvního průmyslu, který postupně zlikviduje planetární ekonomiku, a nakonec i celou společnost. Zmínit zde můžeme i okrajovější komické vlákno kolem rockové skupiny Disaster Area<sup>16</sup>, která dosáhla slávy a bohatství (které zároveň její frontman nedal díky pobytu ve stavu klinické smrti) v důsledku okázalých koncertů, jejichž podstatná nevýhoda spočívá v hladině hluku naprosto smrtící pro případné posluchače: „the band’s public address system contravenes local strategic arms limitations treaties“ (Adams, 1997, s. 254).

Čtenářsky patrně nejvděčnějším prostředkem realizace komediálního potenciálu popsaného společenského rozporu je postava Forda Prefecta, a s ním i celá instituce za Stopařovým průvodcem. Ford je naprostým ztělesněním hedonismu, což obzvláště vyniká ve vzájemných interakcích s Arthurem. Zatímco Arthur většinu času marně hledá význam čísla 42 a šálek čaje, stopař Ford svůj smysl existence nachází ve vymetání vesmírných barů a konzumaci drinku Pan Galactic Gargle Blaster. V běhu děje vychází najevo, že celá korporace Megadodo<sup>17</sup>, Fordův zaměstnavatel a zároveň vydavatel titulní příručky, úspěšně bohatne na propagaci bezstarostného stopařského stylu života, tedy profesionálním povalečství. Háček spočívá v tom, že příručkou poskytované informace jsou zavádějící, až nebezpečně nepřesné („In cases of major discrepancy it’s always reality that’s got it wrong.“ (Adams, 1997, s. 200)), a taje vesmíru paradoxně pro většinu stopařů příliš drahé. Samotní zaměstnanci Stopařova průvodce jsou totiž jedinými, kteří si skutečně mohou vychutnat vesmír v duchu marketingového hesla: „Marvels of the Universe for less than thirty Altairan dollars a day“, neboť disponují otevřeným účtem v celé galaxii (Adams, 1997, s. 549).

<sup>16</sup>Douglas Adams byl fanouškem britské progresivně-rockové hudby 60. a 70. let, zejména hudební formace Procol Harum. Jeden ze songů, Grand Hotel, navíc posloužil i coby inspirace pro celkovou atmosféru restaurantu Milliways. (Adams, 2005)

<sup>17</sup>Tento půvabný korporátní název bychom mohli, vzhledem k oblíbené kulturní evaluaci inteligence a užitečnosti ptáka Dodo, parafrázovat jako Obrovská Blbost™.



Výlety po Galaxii ve Fordově společnosti obnášejí návštěvy celé řady hostinských podniků, nejprominentnějším z nich je bezpochyby restaurant Milliways, kde přichází na přetřes problém s morální stránkou konzumního života a zábavy. V publikaci *Philosophy and the Hitchhiker's Guide to the Galaxy* je k tomuto tématu vznesen argument, že veškerý pokrok zároveň nevyhnutelně posouvá morální hranice, přičemž to, co je pohledem jedné generace šokující, může již pro její potomky být přípustnou normou (Joll, 2012, s. 29-56). Právě tento předpoklad vztahujeme na etickou stránku projevů konzumní zábavy v *HGG*. Zatímco Ford a Zaphod se s chutí oddávají všem nabízeným libostem zkrátka proto, že jsou s takovým fungováním vesmíru sžití, Arthurovy vštípené hranice totéž neumožňují.

S využitím typické vědeckofantastické propriety - stroje času, spočívá restaurace Milliways v bodě samotného zániku celého vesmíru, přičemž zdejší nevázané osazenstvo si konec existence (jenž se jich díky technice nemůže dotknout) užívá ve stylu laciné estrády s moderátorem Maxem Quordlepleenem. Adams pointuje průběh celé situace k předpokladu, že díky vhodným okolnostem se alkohol a zábava mohou skutečně stát pomyslným meritem bytí.

„After this,“ he said, „there is nothing. Void. Emptiness. Oblivion. Absolute nothing...“ His eyes glittered again – or did they twinkle? „Nothing... except of course for the sweet trolley, and a fine selection of Aldebaran liqueurs!“

(Adams, 1997, s. 260)

Během celé taškařice v Milliways je za hudebního doprovodu a pro pobavení publika zničen celý vesmír, (opětovně) popřena existence Boha, ale pro Arthura je nejvíce šokující zkušeností setkání s hlavním chodem večera. Kritický humor v tomto místě již nabývá notně groteskních rozměrů, ovšem autor se dostává i k takovým tématům jako je etika chovu zvířat. V širším smyslu celé situace jde o manipulaci s iluzí svobodné volby. K večeři se totiž přichází nabídnout speciálně vyšlechtěná mluvící kráva, vykazující zjevnou ochotu nechat se zabít a sníst. Arthurovo zděšení vychází z rozporu mezi inteligencí zvířete a deklarovanou ochotou k porážce. Z hlediska filozofie etiky jde o takřka neřešitelný problém - samotná, zdánlivě svobodná, volba stát se večeří je předem vnucena predeterminovaným údělem, k němuž bylo zvíře vyšlechtěno (Joll, 2012, s. 29-135).

V kontextu knih je jasně dáno najevo, že pokud má konzumní řád fungovat, otázky etiky spojené s produkcí musí být z principu potlačeny. V případě diskutované scénky je Arthurovo moralizování zřejmou překážkou očekávané večeře:

„Look,“ said Zaphod, „we want to eat, we don't want to make a meal of the issues. Four rare steaks please, and hurry. [...]“

The animal staggered to its feet. It gave a mellow gurgle. „A very wise choice, sir, if I may say so. Very good,“ it said, „I'll just nip off and shoot myself.“

(Adams, 1997, s. 259)

### 5.2.5 Moc a politika

Nelze popírat, že mezi prvky společenské satiry, jichž si může čtenář ve stopařské sérii povšimnout, se vskutku nachází narážky na otázky moci, politiky a politické reprezentace. Na tomto místě se chceme ovšem vyhnout entuziastickým snahám přetvořit skrze interpretaci humoru sérii *HGG* na politickou proklamaci, přesto dodejme, že i k takovým pokusům dochází. Například kontroverzní americký spisovatel a aktivista Vox Day tvrdí:

Douglas Adams may not have been a Libertarian, but his works deserve to be categorized among the most powerfully libertarian literature to have ever been print. (Yeffeth, 2004, s. 123)

Dovolíme si nesouhlasit<sup>18</sup>, neboť komické vlákno ohledně politiky je velice povšechné, sleduje spíše samotné principy fungování moci, případně předsudky okolo nich, než praktické dopady ideologií. Jinak řečeno, jsou zesměšňovány projevy mocných bez ohledu na rámec pravolevého chápání politického spektra. Jde tedy o druh politického humoru, vyjdeme-li z obecné charakteristiky V. Raskina (1984, s. 222), bez internalizovaných kontextů, který je přenositelný z prostředí do prostředí, a snad i napříč dobovými diskurzy.

Jako kritické vyjádření k politické manipulaci masami můžeme nahlížet historii krikkitských válek, což je shrnující pointa třetí knihy. Skromně žijící obyčejní lidé jsou svými vůdci, kteří jsou ovšem sami pod vlivem poškozeného maniakálního superpočítače Hactara, vmanipulováni do zbytečného konfliktu, kterého se nakonec sami zaleknou. Hactar jako vůdce zaslepený vlastní pochybnou agendou a nejbližší kruh jeho indoktrinovaných vykonavatelů lze snadno považovat za alegorii totalitních režimů 20. století, v přeneseném významu možným varováním před inklinací k zaslepené důvěře v absolutní pravdu jakéhokoliv druhu.

„Overnight,“ said Slartibartfast, „the whole population of Krikkit was transformed from being charming, delightful, intelligent...“  
„... if whimsical...“ interpolated Arthur.  
„... ordinary people,“ said Slartibartfast, „into charming, delightful, intelligent...“  
„... whimsical...“  
„... manic xenophobes. The idea of a Universe didn't fit into their world picture, so to speak. They simply couldn't cope with it. And so, charmingly, delightfully, intelligently, whimsically if you like, they decided to destroy it.“  
(Adams, 1997, s. 431)

<sup>18</sup>Poznámka autora: Osobně se domnívám, že libertarianismus a jeho laissez-faire naopak nejsou v *HGG* postaveny do právě dobrého světla. Zdá se však, že i zde se projevuje určitá univerzálnost Adamsova humoru, každý si najde to své.

Motiv amorální osoby v postavení politického vůdce Adams nicméně pointuje již od první knihy. Setkáváme se s obvyklým, řekněme rovněž lidově vděčným klišé, považovat politiky za neschopné, principiálně zkažené či přímo zloděje. Celé komické vlákno kolem pochybné distribuce moci, směřované konkrétně na postavu Zaphoda, můžeme shrnout jako dlouhou politickou anekdotu zakomponovanou do děje *HGG* skrze dílčí pointy první knihy a *REU*. Excentrický Zaphod je zvolen prezidentem Galaxie právě pro své nekvality. Důvod je prostý.

President is always a controversial choice, always an infuriating but fascinating character. His job is not to wield power but to draw attention away from it.

(Adams, 1997, s. 897)

Zaphodovo prezidentství je však pouze prostředkem k odcizení lodi Zlaté srdce, díky níž je objeven skutečný vládce vesmíru - podivná figura zcela odcizená reality, které by měla podle všeho vládnout. Dochází ke konfliktu mezi zakořeněným vnímáním titulu a samotnou osobou jeho nositele. Tento vládce vesmíru totiž není zprostředkovatelem řádu, ale ztělesněním vesmírného chaosu, jehož projevy a jednání nemají s každodenním životem obyvatel kosmu pranic společného, přestože rozhodují o jejich osudech, existenci a neexistenci:

I am not involved with people. The Lord knows I am not a cruel man.

(Adams, 1997, s. 327)

### 5.3 Mimozemská grotesknost

Dosud jsme se věnovali parodickým projevům Adamsova díla a jejich směřování k satíře. Pokud bychom však chtěli důkladněji popsat zvláštní způsob nazírání na svět, který autorova komika přináší, nevystačíme si pouze se znalostí mechanismu jeho výstavby. Stopařská série vykazuje specificky groteskní nádech komiky, u něhož se na tomto místě zastavíme.

Pokud jde o grotesknost ve smyslu komického modu, odkažme v obecné rovině na podkapitulu 4.3. Rovněž dodejme, že pro groteskní humor je typické kreativní spojování prvků hororu a satiry, který se u čtenáře snaží vyvolat specifický pocit balancující mezi pobavením, strachem a znechucením (Barasch, 1985, s. 4). Projevy satirické roviny v rámci grotesknosti chápeme jako výskyt lidských vlastností u zjevně nelidských bytostí či strojů. Taktéž připomeňme i domněnku o přirozené hostilitě všech druhů humoru (viz podkap. 4.1.1), ale snad pro žádný jiný druh komiky není tento předpoklad pravdivější, než pro groteskní humor

Groteskní projevy žánru science fiction můžeme odvozovat od gotického románu<sup>19</sup>, přesněji od gotického románu Mary Shelleyové, *Frankenstein*, který přináší

<sup>19</sup>Gotický román, nebo rovněž černý román či román hrůzy, je typický útvar britské literatury

především otázky pokřivenosti těla a duše vyplývající ze vztahu duševní zrudnosti tvůrce a fyzické zrudnosti výtvoru. V Adamsově sérii je na popsanou tradici částečně navazováno v oblasti dříve diskutované myslící techniky, případně celkového pojetí vztahu člověka a Boha. V této podkapitole se však zastavme u konkrétnějších variací klasického vědeckofantastického klišé, jímž jsou odporní mimozemšťané a vesmírná monstra, jenž úspěšně pohánějí výsostně groteskní komická vlákna *HGG*.

Různých méně důležitých mimozemských ras dokázala Adamsova kreativita vyprodukovat celou řadu, od různých ještěřů, chobotnic až po zcela amorfní bytosti. Ostatně, jeden z hlavních hrdinů, Zaphod Beeblebrox, je rovněž dvouhlavý mimozemský politik / zločinec. Zdánlivě nejodpornější rasou v celém vesmíru jsou však Vogoni. Nikoliv nutně kvůli svému zevnějšku, byť i ten je odpuzující:

...highly domed nose rose high above a small piggy forehead. His dark green rubbery skin was [...] waterproof enough [...] to survive indefinitely at sea depths of up to a thousand feet with no ill effects. (Adams, 1997, s. 42)

Povahou jsou Vogoni nesnesitelní byrokrati. Kvůli důslednému dodržování pravidel se opakovaně dostávají do křížku s hlavními hrdiny, neboť ti se tvrdošíjně odmítají, v souladu s vogonskými pravidly, nechat zničit. Bráno v intencích našich předchozích interpretací, Vogoni jsou de facto nositeli a vykonavateli řádu, tedy paradoxně těmi, které bychom za normálních okolností považovali za postavy kladnější než zlotřilá posádka Zlatého srdce. Je to samotný groteskní paradox, který umožňuje vidět tyto mimozemšťany v patřičně negativním světle.

They are one of the most unpleasant races in the Galaxy – not actually evil, but bad tempered, bureaucratic, officious and callous. They wouldn't even lift a finger to save their own grandmothers from the Ravenous Bugblatter Beast of Traal without orders signed in triplicate, sent in, sent back, queried, lost, found, subjected to public inquiry, lost again, and finally buried in soft peat and recycled as firelighters. (Adams, 1997, s. 47)

V případě groteskního vlákna za komický vrchol *HGG* dovolíme označit nikoliv Vogony, ale reinkarnací postiženého Agrajaga. Vztah Agrajaga a Arthura je analogický k již diskutovanému vztahu člověka k Bohu v *HGG*, zde však groteskní komika funguje jako prostředek přesunutí perspektivy celé situace. V *LUE* se setkáváme s Agrajagem v podobě, alespoň z lidského hlediska, odporné zrůdy, „he, or it, or whatever, looked like a mad fat bat“ (Adams, 1997, s. 454), nicméně je to Arthur, který se nevědomky stává bytostí nekonečně zlovolnější.

---

19. století, jehož fabule na grotesknosti přímo stojí, rozvíjí souměrně prvky racionální i fantastické. (Vlašín et al., 1984, s. 62)

Nebohý Agrajag prošel již bezpočtem reinkarnací (zajíc, moucha, květináč petúnií, člověk atd.), avšak většinu jeho životů násilně ukončil právě Arthur, aniž by si toho byl vůbec vědom. Agrajag dospěl k názoru, že v Arthurově chování musí být nevyhnutelně záměr a kolem této myšlenky vystavěl jakési potrhle náboženství, v němž Arthur Dent vystupuje jako odporný bůh smrti. Tomuto antidentovskému náboženství Agrajag zcela propadl a v šíleném fanatismu nutí svého „boha“ přijmout pravidla víry, kterou v zoufalé situaci vytvořil.

„It's just fate playing silly buggers with you. With me. With us. It's a complete coincidence.“

„What have you got against me, Dent?“ snarled the creature, advancing on him in a painful waddle.

„Nothing,“ insisted Arthur, „honestly, nothing.“

Agrajag fixed him with a beady stare.

„Seems a strange way to relate to somebody you've got nothing against, killing them all the time. Very curious piece of social interaction, I would call that.“

(Adams, 1997, s. 456)

Adamsova polemika s konceptem vyšší bytosti je tentokrát vedena skrze propůjčení lidské touhy po znalosti božího řádu jiné bytosti. Agrajag je směšný a děsivý zároveň právě tím, jak lidsky a přesto hloupě bazíruje na tom, aby byl Arthur zároveň důvodem i řešením všeho neštěstí.

## 5.4 Černý humor a kniha v knize

Upozorňovali jsme, že v Adamsových textech lze nalézt výrazné stopy společenského a literárního vývoje doby, v níž tvořil (konkrétněji v částech 3.2 a 5.2.1). Vědomí svazanosti s předmětnou dobou navíc sama kniha deklaruje různými způsoby.

Pro postmoderní literaturu je například zcela typické rozostřování vnímaného času a schopnost vzájemně kontaminovat zdánlivě oddělené události minulé a současné (v rámci sci-fi i budoucí), což souvisí se ztrátou vnímané kontinuity kulturní (Sim, 1998, s. 124). Například v *LUE* se dozvídáme o Kampani za reálný čas, kterou považujeme za autorovo vyjádření k problému postmoderního tvůrčího a historického revizionismu.

(A) lot of history is now gone for ever. The Campaign for Real Timers claim that just as easy (time) travel eroded the differences between one country and another, and between one world and another, so time travel is now eroding the differences between one age and another. „The past,“ they say, „is now truly like a foreign country.“

(Adams, 1997, s. 445)

Dalším podobným okruhem je schopnost díla zřetelně popsat vědomí vlastní fiktivní povahy, které je jinak běžné pro metafikci. S něčím podobným se setkáváme v *SLATAF*. Kniha si poměrně zřetelně uvědomuje, že je čtena a hovoří o procesu vlastního vzniku a kompozice.

Those who are regular followers of the doings of Arthur Dent may have received an impression of his character and habits which, while it includes the truth and, of course, nothing but the truth, falls somewhat short, in its composition, of the whole truth in all its glorious aspects. And the reasons for this are obvious. Editing, selection, the need to balance that which is interesting with that which is relevant and cut out all the tedious happenstance.

(Adams, 1997, s. 637)

Ačkoliv jde v *HGG* o projev spíše okrajový, Adams zde postupuje způsobem silně připomínajícím postmoderní metaúroveň vyprávění, tedy vytváří jakousi nadstavbu vyprávění, pomocí níž je hovořeno o hlavním narativu (Waugh, 1984, s. 4).

Pro komediální účinek tohoto postupu, tedy jakéhosi nadřazeného vyprávění, se však jeví nejzásadnější role knihy v knize, která vnáší do *HGG* autonomní komické vlákno. Tím jsou myšleny pseudoencyklopedické záznamy fiktivní příručky Stopařův průvodce, která parodicko-satirické schéma celého díla rovněž obohacuje o svébytný druh černého humoru. Černý humor, jak víme, vyrůstá ze satiry, je však sám o sobě spíše ironickým konstatováním bezvýhodnosti situace. Stopařské záznamy k černému humoru sklouzávají skrze komparaci zjednodušeného (často dosti naivistického) vidění světa v Průvodci a zcela neodpovídající zkušeností hrdinů.

Dochází ke zjevnému odkazování na mimotextovou logiku a realie, zatímco pro rozvoj fikčních událostí mají tyto vsuvky kolísavou informační hodnotu. V případě této linie v Adamsově díle jde o humorný narativ paralelní, který svým během úmyslně narušuje linearitu úrovně primárního vyprávění. Z hlediska struktury humorového textu jde o postup, který S. Attardo nazval „sabotáží narativu“ (Attardo, 2001, s. 96), jelikož stopařské záznamy nenápadně odvádí pozornost od rozvíjeného děje. Adams tyto vsuvky rád užívá jako formu intermezza, které odděluje ucelenější pasáže. Kupříkladu moment mezi vystřelením Forda s Arthurem do vzduchoprázdna a jejich zázračnou záchranou je vyplněn následující vsuvkou:

Space [...] is big. Really big. You just won't believe how vastly hugely mindboggingly big it is. I mean you may think it's a long way down the road to the chemist, but that's just peanuts to space.

(Adams, 1997, s. 65)

V této části se vypravěč, kromě jiného, stihne vyjádřit k problémům turismu, k potížím s nadsvětelným cestováním a nakonec k otázce pravděpodobnosti záchrany

z vesmírné prázdnoty. Teprve poté, co je konstatováno, že taková šance je neko-  
nečně nepravděpodobná, nechává samozřejmě autor oba hrdiny zachránit a hlavní  
dějová linka může pokračovat.

Podobný postup můžeme pozorovat i v předělu mezi pobytem v restauraci Mil-  
liways a přesunem v čase do doby prehistorické Země. Zatímco hosté sledují konec  
vesmíru, čtenář získává přehled o ekonomice, obchodu a umění právě zaniklého  
univerza. Závěr je prostý, vzhledem k měřítku kosmu byla veškerá pozorovatelná  
vnitřní činnost na hranici měřitelné statistické chyby, a proto zcela nepodstatná.

6 Art: None.

The function of art is to hold the mirror up to nature, and there simply isn't a  
mirror big enough. (Adams, 1997, s. 280-281)

Pasáže stopařské příručky ve vztahu k ději chovají spíše jako jeho komentáře,  
než jako přímo rozvíjející součásti. Někdy se přímo dostavuje nekoherence mezi  
těmito záznamy a samotným dějem. Například v první knize je Země popsána jako  
odlehlý, nezajímavý svět, jehož jediný záznam v Průvodci ji shrnuje jako „převážně  
neškodnou“ (Adams, 1997, s. 54). Nicméně tento předpoklad autor opakovaně na-  
rušuje, ať už zcela svévolně, nebo v návaznosti na přechody mezi alternativními  
realitami ve čtvrtém a pátém díle. Dozvídáme se například, že na Zemi byla vy-  
tvářena vůbec nejhorší poezie všech dob, případně že severoamerická pobřeží při-  
pomínají „several thousand square miles of American Express junk mail“ (Adams,  
1997, s. 599).

## 5.5 Sebereflexivní jazyková komika

Styl jazyka, jakým je celá série psána vykazuje zásadní vliv na humorné vyznění  
díla. Pokud si totiž shrneme dějový půdorys HGG (viz přílohy B až F), lze si po-  
všimnout, jak samotné převyprávění takřka dokonale eliminuje přítomnost veškeré  
komiky, snad vyjma nejzákladnějších aspektů parodických. Autorovu strategii mů-  
žeme popsat jako aplikaci humoristicky sebereflexivního jazykového filtru, jímž jsou  
v zásadě pochmurné události čtenáři předávány. Lehký, zdánlivě optimistický jazyk  
zde využívá postupů duchaplné komiky, přesněji její inklinace ke slovním hříčkám  
různého druhu (viz 4.2 a 4.3.4).

Pokud bereme v potaz humor vzešlý z nesouměrnosti situace a užitých výra-  
zových prostředků, Adams dokáže pomocí jazyka překlápět děj a dialogy do iro-  
nického rozměru, a to dokonce pomocí bezděčné naivity postav. Účinně využitý  
vidíme tento postup v celé sérii, jako příklad vybíráme úryvek z *Mostly Harmless*,  
zaměřený na bezpečnostního robota Colina, kterého Ford v novém ústředí Stopa-  
řova průvodce poškodí tak, aby prožíval neustálou euforii.

„Colin,“ he said, turning to the little, hovering ball. „I am going to abandon you to your fate.“

„I'm so happy,“ said Colin. (Adams, 1997, s. 810)

Analogickým postupem, opět odvozeným od duchaplné komiky, je potom obracení ustálených frází, které jsou na základě vyvázání z vyřčeného kontextu otočeny ve slovní hříčku. Tím je dosahováno především zlehčení situace. Odkázat můžeme opět na *Mostly Harmless*, tentokrát pasáž, v níž Ford v důsledku napadení Random Dentovou upadá do bezvědomí, později je Arthurem celá situace reflektována:

„You have to get to know her,“ said Arthur.

„She eases up does she?“

„No,“ said Arthur, „but you get a better sense of when to duck.“

(Adams, 1997, s. 847)

Kloníme se ovšem k názoru, že na udržení celkové nálady v toku textu se nejčastěji podílí specifická distribuce kvalitativních adjektiv. Adams s oblibou užívá přídavných jmen s pozitivním příznakem, ačkoliv je následně z kontextu zřejmá komická nesouměrnost s popisovanými jevy či předměty. V následující ukázce je tímto způsobem využito deformace adjektiva „normal“ a následného nesouladu očekávané komparace s jiným předmětem:

The couch looked normal size for a psychiatrist's couch – about five or six feet long. The computer looked normal size for a black space-borne computer satellite – about a thousand miles across. (Adams, 1997, s. 514)

Kromě zmíněných příkladů bychom však neradi opomněli hravější projevy literárního jazyka Douglase Adamse, neboť autor se nezdráhá v komické rovině přinášet drobné lingvistické experimenty, a to dokonce na úrovni gramatiky. Pro studenta anglického jazyka, zápolícího s logikou anglických slovesných časů, se pravou noční můrou stává popis nástrah gramatických pravidel určených pro cestovatele v čase. V *HGG* není toliko problémem časový paradox, například možnost stát se vlastním otcem či matkou, ale zmatek ve vyjadřování časové souslednosti. Například jak hovořit o zrovna absolvovaných budoucích událostech, případně referovat o minulosti, kterou se teprve chystáme navštívit? Za tímto účelem je představen gramatický novotvar nazvaný „Future Semi-Conditionally Modified Subinverted Plagal Past Subjunctive Intentional“ (Adams, 1997, s. 245). Užití tohoto tvaru demonstrujeme na záznamu Průvodce, v němž se dozvídáme o možnosti, kterou, v duchu těchto gramatických pravidel „jsme budeme měli mít ohledně rezervace v Milliways“:

In it, guests take (willan on-take) their places at table and eat (willan on-eat) sumptuous meals whilst watching (willing watchen) the whole of creation explode around them. [...] You can arrive (mayan arivan on-when) for any



sitting you like without prior (late fore-when) reservation because you can book retrospectively, as it were when you return to your own time. (you can have on-book haventa forewhen presooning returningwenta retrohome.)

(Adams, 1997, s. 246)

Jelikož se nacházíme před samotným závěrem této práce, dovolíme si celý rozbor díla zakončit vogonskou poezií. V souvislosti s Adamsovým verbálním projevem totiž nelze vynechat jednu z patrně nejpopulárnějších částí díla, kterou rovněž chápeme jako autorův drobný jazykový experiment, v mnohém připomínající kvality nonsensové poezie. Samotná nonsensová poezie se řadí k moderním absurdním žánrům, vyznačuje se spojováním nelogických či nesmyslných slov nebo dokonce pouze slabik, a to za účelem rytmické hry se slovy (Vlašín et al., 1984, s. 248). V univerzu HGG je za vůbec nejhorší poezií ve vesmíru považována tvorba Pauly Nancy Millstone Jenningsové z Greenbridge, druhým nejhorším tvůrcem byl básník Grunthos the Flatulent a třetí v pořadí jsou pak básně vogonské provenience, které si dovoluujeme na základě výše zmíněné definice k nonsensové poezii zařadit. Následuje upravená varianta textové citace.

Oh freddled gruntbuggly, thy micturations are to me  
As plurdled gabbleblotchits on a lurgid bee.  
Groop I implore thee, my foonting turlingdromes.  
And hooptiously drangle me with crinkly bindlewurdles,  
Or I will rend thee in the gobberwarts with my blurglecruncheon,  
See if I don't!

(Adams, 1997, s. 57)

## Závěrem

Kouzlo vědeckofantastického humoru Douglase Adamse nespočívá v zásadním novátorství, jednotlivé prvky jeho nejvýznamnějšího spisovatelského počínu, série *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* v zásadě prochází dávno prošlapanými cestami, a to jak v oblasti sci-fi, tak i v prostoru literární komiky. Ovšem autorský směr, jakým se vydal, umožnil úspěšně překročit relativně úzce definované subžánrové pole působnosti a vstoupit za hranice populární kultury, v konečném důsledku dokonce až do obecného povědomí.

Původ Adamsovy komiky lze sledovat až k samým počátkům vědeckofantastického žánru, přesněji ke konzumní sešitové sci-fi, která přinesla mnohá klišé, jejichž parodováním D. Adams úspěšně položil základy svého notně potrhleho fiktivního světa. Široké ocenění, jehož se Adamsově tvorbě dostalo, můžeme chápat i tak, že se mu úspěšně podařilo vystavět dílo, které obstojí i jako ryze zábavná literatura.

Rozhodně však nelze tvrdit, že by šlo o tvorbu jednorozměrnou. Skrze využívání parodických a satirických aktualizací zažitých vědeckofantastických postupů dokázal Adams poukazovat na komplikovaný vztah člověka k vesmíru v silně relativizovaném světě pozdního 20. století. Pro dobu, v níž dílo vznikalo, bylo (a řekněme, že do jisté míry stále je) typické zásadní rozostření dříve jasných otázek smyslu existence, vlastního údělu a směřování světa. Tato problematika byla reflektována literaturou novými postupy, objevuje se fragmentární a víceúrovňový narativ a vyjadřováním pocitů zmaru a paranoie. V rámci science fiction literatury se pro tyto snahy vžil termín Nová vlna sci-fi. Některé z těchto postupů můžeme úspěšně identifikovat i ve stopařských knihách a jejich využíváním dokázal Douglas Adams na svého čtenáře komickou formou vrhat otázky nečekaně filozofické podstaty.

V textu této práce jsme pátrání po humoru Douglase Adamse zahájili seznámením s osobou autora, v biografické části jsme se soustředili na výrazné milníky jeho osobního i profesního života, které chápeme jako přímo související s formováním a pozdějším úspěchem poetiky jeho děl. V životopisném oddílu jsme rovněž představili zkoumaný materiál, tedy všech pět dílů tzv. stopařské trilogie.

Po životopisné části byl zařazen oddíl seznamující s vývojovými etapami sci-fi literatury, které se v rozebíraných dílech odráží. Troufli jsme si totiž tvrdit, že ačkoliv některé zažité postupy literární sci-fi Adams svou románovou sérií zesměšňuje, stále zůstává v tomto žánrovém prostředí pevně ukotven. Adamsův autorský styl v mnohém evokuje tvorbu spisovatelů tzv. postmoderní science fiction, určité paralely nalezneme především s dílem amerického tvůrce Kurta Vonneguta, jehož postoj k tradici sci-fi byl podobně odtažitý a ironizující jako ten Adamsův, přesto jsou oba (ač trochu nedobrovolně) za spisovatele vědeckofantastické literatury považováni.

Kapitola vyhrazená humoru poskytla kromě obecných definic komiky a komična především pohled na humor verbální, neboť ten jsme sledovali v případě zkoumané knižní varianty stopařské série především. Zabývali jsme se rozlišením komiky slovem přenesené a slovem přímo realizované, principem vzniku komického efektu, ale také druhy literární komiky, které jsme dále diskutovali ve vztahu k žánrovému vnímání Adamsova díla.

Samotná analýza díla stojí na výrazných projevech humoru v celé sérii, snažili jsme se zejména vyzdvihnou ikonické motivy vědecké fantastiky obrácené ke komickému účinku. Adams byl značně kreativní při vytváření nejrůznější bizarně fungující techniky jako jsou megalomanské počítače či podivné vesmírné lodi, přičemž je zajímavé, alespoň v kontextu komediálního žánru, nakolik byl seznámen s nejrůznějšími fyzickými a matematickými teoriemi, z nichž vyrůstalo myšlenkové podhoubí zejména první poloviny 20. století (teorie relativity a teorie chaosu).

Adamsův inventář bizarních motivů však zdánlivě nezná hranic, narazíme na nejrůznější podivné mimozemšťany, vesmírné byrokraty, pološilené prezidenty či psychotické dcery z alternativních realit. Všechny tyto prvky autor samozřejmě neváhal využít ke zlehčování nejen technologického optimismu, ale také otázek společenského či spirituálního rázu. V tomto ohledu je vesmír stopařské série určitou reprezentací Adamsem zastávaného radikálního ateismu, který stojí na společenských teoriích proslavených evolučním biologem R. Dawkinsem. Tím vzniká dojem značně groteskní fikční reality, v níž se střetávají bezcílní stopaři s chaotickým vesmírem, přičemž takřka veškeré lidské hodnoty ztrácejí oporu. Autorova kreativita se kromě způsobu výstavby komických situací odráží i v jeho práci s jazykem, která zahrnuje kromě originálních popisů i drobné lingvistické experimenty.

Co se týče přínosu této práce, troufněme si tvrdit, že, i přes oblibu Douglase Adamse v angloamerickém prostředí, neexistuje právě mnoho podobných pokusů o důkladnější charakteristiku kvalit jeho humoru. Většina dostupných zdrojů sice vyzdvihuje performativitu a sofistickovanost Adamsova jazyka, stejně jako neotřelou práci s motivickým aparátem science fiction, méně se však zajímají o principy výstavby této specifické komiky, případně o její místo mezi dalšími žánry humorné literatury. Pro další možné výzkumné snahy v této oblasti je však nutno brát na zřetel, že jde stále o komediální variantu vědeckofantastického žánru, který je svými projevy principiálně vázán na konkrétní dobový diskurz, pročež je náchylný k morálnímu i technickému zastarávání. Je proto otázkou, jak aktuální zůstanou témata stopařské série pro generace budoucích čtenářů.

# Použitá literatura a prameny

## Primární zdroj

ADAMS, Douglas, 1997. *The Ultimate Hitchhiker's Guide: Complete and Unabridged*. New York: Portland House. ISBN 05-171-2485-8.

## Sekundární zdroje

ABRAMS, M. H., 1999. *A Glossary of Literary Terms*. 7th ed. Boston: Heinle & Heinle. ISBN 0-15-505452-X.

AMY-CHINN, Dee, 2010. Red Dwarf. In: *The Essential Cult TV Reader*. Lexington: The University Press of Kentucky, s. 208–213. ISBN 978-0-8131-2568-8.

ATTARDO, Salvatore, 2001. *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter. ISBN 3-11-017068-X.

BLECHA, Ivan, HORYNA, Břetislav a ŠARADÍN, Pavel, 1998. *Filosofický slovník*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc. ISBN 80-7182-064-4.

BORECKÝ, Vladimír, 2000. *Teorie komiky*. Praha: Hynek. ISBN 80-86202-65-8.

BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M. a ROBERTS, Adam (eds.), 2009. *The Routledge Companion to Science Fiction*. New York: Routledge. ISBN 978-0-415-45378-3.

BROOKS, Neil a TOTH, Josh (ed.), 2007. *The Mourning After: Attending the Wake of Postmodernism*. Amsterdam: Rodopi. ISBN 978-90-420-2162-4.

CRITCHLEY, Simon, 2002. *On Humour*. Abingdon: Routledge. ISBN 0-415-25121-4.

D'AMMASSA, Don, 2005. *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: Facts On File, Inc. Literary Movements. ISBN 0-8160-5924-1.

DAWKINS, Richard, 2006. *The God Delusion*. London: Bantam Press. ISBN 978059-3055489.

GAIMAN, Neil, 2009. *Don't Panic: Douglas Adams & The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. 5th ed. London: Titan Books. ISBN 978-184-8564-961.

HAWKING, Stephen, 1991. *Stručná historie času: od velkého třesku k černým díram*. Praha: Mladá fronta. ISBN 80-204-0169-5.

JAMES, Edward a MENDLESOHN, Farah (ed.), 2003. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 978-0-521-01657-5.

- JOLL, Nicholas (ed.), 2012. *Philosophy and The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. ISBN 978-0-230-39265-6.
- NEFF, Ondřej, 1986. *Všetchno je jinak: kapitoly o světové science fiction*. Praha: Albatros.
- RASKIN, Victor, 1984. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company. ISBN 90-277-1891-1.
- RASKIN, Victor (ed.), 2008. *The Primer of Humor Research*. Berlin: Mouton de Gruyter. ISBN 978-3-11-018685-7.
- ROBERTS, Adam, 2006. *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-0-333-97022-5.
- SIM, Stuart (ed.), 1998. *The Routledge Companion to Postmodernism*. London: Routledge. ISBN 0-415-24308-4.
- SIMPSON, M. J., 2005. *The Hitchhiker's Guide: The Pocket Essential Guide*. 2nd ed. Harpenden: Pocket Essentials. ISBN 19-040-4846-3.
- SIMPSON, M. J., 2006. Counterpointing the surrealism of the underlying metaphor in *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. In: *British Science Fiction Television: A hitchhiker's guide*. London: I.B.Tauris, s. 219–239. ISBN 1-84511-047-1.
- ŠIDÁK, Pavel, 2013. *Literární žánry*. Praha: Literární akademie (Soukromá vysoká škola Josefa Škvoreckého). Skripta Literární akademie, sv. č. 7. ISBN 978-80-86877-64-8.
- VLAŠÍN, Štěpán et al. (ed.), 1984. *Slovník literární teorie*. 2. vyd. Praha: Československý spisovatel.
- WAUGH, Patricia, 1984. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London: Methuen & Co. Ltd. ISBN 0-415-03006-4.
- WEBB, Nick, 2005. *Wish You Were Here: The Official Biography of Douglas Adams*. New York: Random House Publishing Group. ISBN 978-0-345-48188-7.
- YEFFETH, Glenn (ed.), 2004. *The Anthology at the End of the Universe: Leading Science Fiction Authors on Douglas Adams' The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Dallas, Texas: BenBella Books. ISBN 1-932100-56-3.
- ŽELEZNÝ, Ivo, 1990. Co je to science fiction. In: *Stvořitelé nových světů: antologie světové science fiction*. 2. vyd. Praha: Art-servis, s. 257–262. ISBN 80-7116-011-3.

## Elektronické zdroje

- ADAMS, Douglas, 2005. *The Salmon of Doubt: Hitchhiking the Galaxy One Last Time* [online]. Del Rey [cit. 2018-03-22]. ISBN 9780345484499. Dostupné z: [goo.gl/Mzjx88](http://goo.gl/Mzjx88).
- BARASCH, Frances K., 1985. The Grotesque as a Comic Genre. *Modern Language Studies* [online]. Vol. 15, no. 1, s. 3–11 [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3194413>.
- BARNETT, David, 2013. *Douglas Adams is still the king of comic science fiction* [online]. The Guardian [cit. 2017-07-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2013/mar/11/douglas-adams-king-comic-science-fiction>.
- BERGSON, Henri, 1900. *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* [online]. Project Gutenberg [cit. 2017-06-30]. Dostupné z: <http://www.gutenberg.org/files/4352/4352.txt>.
- CLUTE, John, LANGFORD, David, NICHOLLS, Peter a SLEIGHT, Graham (ed.), 2011. *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. SFE Ltd. [Cit. 2017-08-30]. Dostupné z: <http://www.sf-encyclopedia.com/>.
- KROPF, Carl R., 1988. Douglas Adams's "Hitchhiker" Novels as Mock Science Fiction. *Science Fiction Studies* [online]. Vol. 15, no. 1, s. 61–70 [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/4239859>.
- SMITH, Laurence D. et al., 2000. Scientific Graphs and the Hierarchy of the Sciences: A Latourian Survey of Inscription Practices. *Social Studies of Science* [online]. Vol. 30, no. 1, s. 73–94 [cit. 2017-06-30]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/030631200030001003>.

# Přílohy

## A Bibliografie Douglase Adamse

Seznam knih, které Douglas Adams publikoval sám nebo ve spolupráci s dalšími autory.

Název	Rok vydání
<i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i>	1979
<i>The Restaurant at the End of the Universe</i>	1980
<i>Life, The Universe And Everything</i>	1982
<i>The Meaning of Liff</i> (s Johnem Lloydem)	1983
<i>So Long and Thanks for All the Fish</i>	1984
<i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: The Original Radio Scripts</i>	1985
<i>Dirk Gently's Holistic Detective Agency</i>	1987
<i>The Long Dark Tea-Time of the Soul</i>	1988
<i>Last Chance to See</i> (s Markem Carwardinem)	1990
<i>The Deeper Meaning of Liff</i> (revised) (s Johnem Lloydem)	1990
<i>Mostly Harmless</i>	1992
<i>The Illustrated Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i>	1994
<i>Douglas Adams' Starship Titanic</i> (napsal Terry Jones <sup>20</sup> )	1998
<i>The Salmon of Doubt</i>	2002

<sup>20</sup>Jedná se o novelizaci Adamsova scénáře k počítačové hře stejného jména.

## **B** *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Jednoho zvlášť nepříjemného čtvrtečního dopoledne se pokouší pozemšťan Arthur Dent zabránit demoliční četi ve stržení vlastního domu poleháváním před buldozery. Je však z místa odveden excentrickým přítelem Fordem Prefectem, ve skutečnosti mimozemšťanem a výzkumníkem pro příručku Stopařův průvodce po Galaxii. Arthurův dům je srovnán se zemí, sama Země neprodleně poté zdemolována také, tentokrát vogonskou konstrukční flotilou. Unikají pouze Ford a Arthur.

Oba se dostávají na vogonskou loď, odkud jsou však po krátké tortuře poezií vyhozeni do vesmírného vzduchoprázdna. Opět následuje šťastná záchrana, tentokrát díky vesmírné lodi Zlaté srdce (Hearth of Gold) disponující unikátním pohonem na principu nekonečné nepravděpodobnosti. Tuto loď dříve odcizil a nyní využívá desperát a prezident Galaxie Zaphod Beeblebrox, toho času v dobrovodu pozemšťanky Trillian (Tricia McMillian), psychotického robota Marvinu a vyšínutého palubního počítače Eddieho.

Tato nepravděpodobná skupina individuí se společně vydává hledat bájnou planetu Magrathea, svět s monopolem na výrobu jiných světů, který je díky nekonečné nepravděpodobnosti záhy skutečně objeven. Po příletu je skupina rozdělena, Arthur se seznamuje s planetárním designérem Slartibartfastem, od něhož se dozvídá o rase hyperinteligentních pandimensionálních bytostí hledajících odpověď na ultimátní otázku života, vesmíru a vůbec - myších. Za účelem tohoto hledání byl stvořen druhý nejlepší superpočítač vesmíru - Hlubina myšlení (Deep Thought). Ta po sedmi a půl milionu let vygenerovala jako odpověď číslo 42. Nespokojeny s výsledkem, začaly myši pátrat tentokrát po smysluplné otázce, a to na nejlepším superpočítači vůbec - planetě Zemi. Program trvající deset milionů let byl však pět minut před dokončením přerušeno Vogony. Myši se nejprve pokoušely vybudovat novou Zemi, jenže po seznámení s Arthurem dávají přednost rychlejšímu řešení, chtějí pitvat Arthurův mozek.

I tentokrát se Arthur zachraňuje. Společně s ostatními uniká díky nečekanému poplachu vyvolanému dvěma vesmírnými policisty z Glabulon Kappa. Ti dorazili zneškodnit Zaphoda Beeblebroxe, hledaného pro krádež lodi Zlaté srdce. Policisté se však během zásahu proti hrdinům udusí ve vlastních elektronických skafandrech poté, co je jejich řídicí počítač páchá sebevraždu, zdeptán androidem Marvinem.. Celá skupina díky tomu z planety Magrathea zdárně unikne se záměrem najít něco k jídlu.



## C *Restaurant at the End of the Universe*

Gag Halfrunt, nejúspěšnější psychiatr v Galaxii a Zaphodův mozkový specialista, asistuje Vogonům v pronásledování Zlatého srdce. Arthur Dent se mezitím na palubě lodi snaží získat z nápojového automatu čaj, čímž během útoku vyřadí celou loď z provozu. Posádka se v nouzi rozhodne pomocí spiritistické seance vyvolat ducha Zaphodova pradědečka, který loď dostane do bezpečí, zatímco je připraven Arthurův čaj. Během celého procesu však zmizí Zaphod s Marvinem. Oba se zhmotňují na planetě Ursa Minor Beta, celoročním letovisku a centrále Megadodo Publications, vydavatele kosmické cestovní příručky Stopařův průvodce.

Zaphod si uvědomí, že má v mozku ukrytý vzkaz, který ho má dovést až k samotnému vládci vesmíru. Vydá se proto do kanceláří Stopařova průvodce vyhledat muže jménem Zarniwoop. Znovu se setkává s Marvinem, než však společně dorazí k Zarniwoopovi, je celá budova unesena letkou kosmických lodí z planety Frogstar A a přepravena na svět Frogstar B. Zaphod je cestou nevědomky přenesen do syntetického vesmíru a jen díky tomu dokáže přežít Vír totální perspektivy, strašlivý mučící nástroj schopný ukázat jednotlivci nepatrnost jeho samého vzhledem k velikosti celého vesmíru. Poté se konečně setkává se Zarniwoopem, svou lodí i zbytkem posádky (kromě robota), přičemž současně odmítne v cestě za vládcem kosmu pokračovat. Polem nekonečné nepravděpodobnosti jsou hrdinové přeneseni časem i prostorem do Milliways, restaurantu na konci vesmíru, kde se pro zábavu hostů stále dokola opakuje moment konce veškeré existence.

Na cestě z Milliways se opět objevuje na scéně Marvin, jenž byl nucen čekat několik miliard let, než konečně ostatní dorazili na konec vesmíru. Prozatím pracuje v restaurantu jako hlídač parkoviště. Skupinka se rozhodne ukrást loď rockové hvězdy Hotblacka Desiata a skokem v čase restaurant opouštějí. Jejich nový dopravní prostředek je bohužel automaticky pilotovaný kaskadérský model určený k řízení kolizi se sluncem během rockového koncertu. I přes svůj účel disponuje loď nenaváděným teleportérem, díky němuž ji dokáží pasažéři opustit, pouze Marvin je znovu ponechán napospas. Zaphod a Trillian jsou vráceni na Zlaté srdce, společně se Zarniwoopem navštěvují vládce vermíru - osamělého podivína relativizujícího vše kolem sebe, a jeho kocoura.

Arthur i Ford jsou přeneseni na kosmické plavidlo rasy Golgafrinčanů, Archu B. Tato podivuhodná rasa se veškerých zbytečných členů své civilizace zbavuje tím, že je vystřelí do vesmíru a nechá bezpečně ztroskotat na dostatečně vzdáleném a nezajímavém světě. Společně s „béčky“ Golgafrinchanské civilizace troskotají oba hrdinové na planetě, ze které se k Arthurově zděšení vyklube prehistorická Země. Jejich příletem je narušen program hledání ultimátní otázky a ukazuje se, že předchůdci lidstva nejsou jeskynní lidé, ale ti nejtupější z Golgafrinčanů.

## D *Life, the Universe and Everything*

Na prehistorickou Zemi přilétá nesmrtelný mimozemšťan Wowbagger the Infinitely Prolonged. Wowbagger, znuděný svou nesmrtelností, si dal za úkol urazit každého, kdo kdy v kosmu existoval, existuje či bude existovat, a nyní je na řadě Arthur Dent. Poté, co Wowbagger nazve Arthura blbcem, opět odlétá. Po dalších dvou letech Arthura vyruší Ford Prefect, navrátivší se z toulek po planetě. Oba společně naleznou časoprostorovou anomálii v podobě sametem potaženého kanape, jímž jsou opět posunuti v čase, tentokrát dva dny před plánované zničení Země Vogony. Ocitají se na kriketovém hřišti Lord's Cricket Ground v Londýně, právě uprostřed probíhajícího zápasu.

U kriketového hřiště parkuje svou vesmírnou loď, skrytou generátorem pole Problému Někoho Jiného, magrathean Slartibartfast. Ten se pokusí získat kriketovou urnu, symbolickou trofej série The Ashes<sup>21</sup>. Je však předběhnut bílými kriketovými roboty, kteří nečekaně dorazí ve své vlastní zářivé vesmírné lodi, na hřiště zaútočí a trofej ukradnou. Oba hlavní aktéři spolu se Slartibartfastem opouštějí Zemi v lodi Bistromatika.

Na planetě Squornshellous Zeta mezitím Marvin vypráví jednomu ze zdejších obyvatel, mluvící matraci, o svém těsném úniku z lodi Hotblacka Desiata, kvůli čemuž má nyní umělou nohu. Během konverzace jsou přepadeni kriketovými roboty, ti Marvinovu protézu násilím seberou, jen aby následně sebrali celého Marvina a odletěli neznámo kam. Na Zlatém srdci se mezitím Trillian pohádá se Zaphodem a loď opouští nazdařbůh teleportérem. Na osamělého Zaphoda zaútočí kriketoví roboti, ukradnou lodní pohon Zlatého srdce a před odchodem zakážou Zaphodovi jít na párty.

Arthur s Fordem dostávají od Slartibartfasta na lodi Bistromath lekci z Galaktické historie. Domovská planeta rasy Krikkitů byla dlouhá tisíciletí zahalena hustým kosmickým mračnem, díky čemuž neměli Krikkiťané nejmenší ponětí o okolním vesmíru. Osudnou událostí se však stalo ztroskotání vesmírného korábu, protože se Krikkiťané dozvěděli, že vesmír nejen existuje, ale že v něm nejsou sami. Po prvotním ohledání okolí byli Krikkiťané s kosmem značně nespokojeni a rozhodli, že bude muset pryč. Následovala dva tisíce let trvající válka proti všemu a všem, jíž však Krikkit prohrál. Usnesením válečného tribunálu byla celá planeta uzamčena v obálce zpomaleného času, s propuštěním naplánovaným na chvíli, kdy veškerý ostatní život ve vesmíru vyhyne. Klíčem k jejich časovému vězení měla být Wikkitiská brána, kriketová branka složená z pěti symbolů Galaxie. Jedna z krikkitiských

---

<sup>21</sup>Jde o prestižní kriketovou sérii britských a australských družstev. Symbolická trofej v podobě urny má odkazovat konkrétně na rok 1882, kdy soutěž ovládli výrazně Australané. Proto se vžil rčení, že bristký kriket zemřel a jeho popel byl poslán do Austrálie.

lodí rozsudku unikla a vzepřela se, ale jednotlivé části klíče byly rozmetány časoprostorem. Hrozná pozemská hra kriket je pouze odrazem hrůz Krikkitských válek v rodové paměti.

Při hledání jedné z částí Wikkitského klíče se posádka Bistromatiky musí teleportovat na létající párty, Arthurův teleport se však vychýlí a on se ocitne v přítomnosti bizarního tvora, jenž si říká Agrajag. Agrajag prožil již bezpočet minulých životů, většina jeho inkarnací byla však neúmyslně zabita Arthurem Dentem. Agrajag se chce Arthurovi pomstít, unesl ho však v nesprávný čas, čímž způsobil paradox. Arthur se tak, až do doby, než navštíví místo jménem Stavromula Beta, stává nesmrtelným. Díky tomu z Agrajagova doupěte prchá nezraněn, navíc získává schopnost létat. Připojuje se ke svým přátelům na létající párty.

Na párty se znovu objevují Ford, Slartibartfast a Trillian. Arthur se setkává s mužem, který vyhrál cenu za nejzbytečnější použití slova „fuck“ ve vážném scénáři. Tato cena je vzápětí ukradena krikkitskými roboty, čímž se jim podařilo znovu zkompletovat Wikkitský klíč. Posádka se přesouvá k planetě Krikkit. Po přistání nalézají obyčejné Krikkiťany spíše zmatené, než nepřátelské, navíc většina kriketových robotů mezitím propadla vážné depresi, neboť připojili Marvina na svůj centrální počítač. Trillian vydedukuje, že za celým spiknutím, i krikkitskými válkami, stojí zbytky prastarého megalomanského počítače Hactara, které tvoří mračno kolem Krikkitu. Počítač je konfrontován, jeho zbytky důkladněji rozprášeny a Galaxie zachráněna.

V epilogu se Arthur dozvídá, že je logicky vyloučeno znát zároveň ultimátní otázku i ultimátní odpověď. Získává souřadnice planety, kde Bůh zanechal poslední zprávu všemu stvoření.

## **E *So Long, and Thanks for All the Fish***

Arthur Dent se stopem vrací na planetu Zemi. Po prvotním překvapení, že planeta i jeho dům stále existují, začíná pomalu navazovat na svůj starý život. Teprve v tomto díle odkládá svůj zelený župan, v němž se původně zachránil před Vogony. Ve svém domě nachází malé tajemné akvárium se vzkazem, ten však nedokáže rozluštit. Podle zpravodajství byla v době, kdy planetu měli zničit Vogoni, údajně celá populace zdrogována a zmizeli všichni delfíni. Arthur se potkává s nedobrovolným bohem deště Robem McKeenou a dívkou Fenchurch. Do druhé jmenované se zamiluje. Fenchurch přišla na to, jak ze světa udělat šťastné místo, vše ale zapoměla ve chvíli všemi zapomenutého vogonského útoku. Arthur naučí Fenchurch létat a stanou se z nich milenci.

Arthur vypátrá kontakt na muže, jenž tvrdí, že ví, kam zmizeli delfíni. Společně s Fenchurch se za ním vypraví do Kalifornie. Tento John Watson, známý spíše jako Wonko Příčetný, považuje celý svět za blázinec a interiér svého domu za „venku z blázince“. Většinu času proto tráví venku z blázince. Wonko je rovněž vlastníkem podivného akvária a dokázal rozluštit ukrytý vzkaz - sbohem a díky za všechny ryby. Trojice se dozvídá, že delfíni vedoucí kampaň na ochranu životního prostředí lidí, nahradili zničenou Zemi její kopií z alternativní dimeze.

Na Zem se vrací Ford Prefect. Společně se hrdinové stanou svědky příletu gigantického robotího vyslance, jehož loď si společně stopnou při cestě na planetu, kde Bůh zanechal poslední zprávu všemu stvoření. Naposledy se zde objevuje Marvin. Robot je kvůli nejrůznějším skokům v čase a dalším paradoxům nyní sedmatřicetkrát starší, než celý vesmír. Arthur a Fenchurch společnými silami donesou zuboženého robota až k planoucím písmenům božího vzkazu: „Omlouváme se za způsobené nepříjemnosti“. Marvin s úlevou umírá.

## F *Mostly Harmless*

Vesmírnou loď rasy Grebulonů zasáhne asteroid. Důsledkem toho je poškozen centrální počítač obsahující zálohy myšlenkových okruhů spící posádky. Jediné, co se podaří z centrálního modulu zachránit je pokyn „pozorně sledovat“. Grebuloni tedy začnou pozorně sledovat planetu Zemi.

Britská reportérka Tricia McMillanová, alternativní verze Trillian z alternativní verze Země, přijíždí do New Yorku pod záminkou rozhovoru se známou astroložkou. Ve skutečnosti však chce najít lépe placenou práci v USA. Nové místo ovšem nezíská, vrací se zklamaně do Londýna, přičemž lituje, že nikdy neodletěla se Zaphodem. U domu jí přistane malá grebulonská loď, mimozemští návštěvníci Tricii svěřují, že od té doby, co postrádají myšlení, mají rádi televizní soutěže a horoskopy. Tricia odlétá na grebulonskou základnu, kde všechno dokumentuje malou kamerou. Po návratu zpět na Zem však zklamaně zjišťuje, že všechny pořízené záběry vypadají neuvěřitelně falešně.

Ford Prefect se na planetě Saquo-Pilia Hensha vloupá do nového ústředí Stopařova průvodce. Tady ke svému překvapení zjišťuje, že má celá společnost nového vlastníka, Vogony řízenou společností InfiniDim. Ford získává revidované, ovšem velice zlověstné vydání příručky Stopařův průvodce. Ve snaze propašovat tuto novou verzi ven ji odešle poštou Arthurovi. Arthur zatím bloumá napříč časoprostorem a marně hledá Fenchurch, ztracenou během jedné z jejich společných cest. Své pátrání financuje pomocí placeného dárcovství DNA. Během cest se znovu ocitá v roli trosečníka, tentokrát ztroskotá na planetě Lamuella.

Nealternativní verze Trillian, nyní nesmírně vytížená vesmírná reportérka, si zcela impulsivně a náhodně pořídí dítě díky genetickému materiálu od anonymního dárce. Protože jediným mužským zástupcem lidského druhu schopným křížovat vesmír, a tedy i jediným možným dárce je Arthur, pojmenuje dceru Random (Náhoda) Dentová.

Lamuella, kde se Arthur spokojeně usadí, je primitivní planeta obývaná prostými lidmi, kteří místo Boha vzývají všemohoucího Boba. Jejich spirituálním vůdcem je Old Thrashbarg (děda Melhuba). Arthur se zde stane cenným členem komunity, připravuje sendviče a užívá si nekomplikovaného života, řízeného pouze Thrashbargovým tmářstvím a mezidimenzionální migrací Naprosto Normálních Zvířat. Tuto idylu přeruší přilet Trillian, jejíž pracovní vytížení nedovoluje výchovu dcery, kterou tedy přenechává Arthurovi. Random trpí totálním rozmělněním identity. Neschopná najít své místo ve vesmíru, ventiluje veškerou frustraci na nebohém Arthurovi. Během snah o sblížení dorazí balíček od Forda s poslední edicí Průvodce, krátce na to přilétá i sám Ford. Random však balíček ukradne a nový manipulátorský software příručky ji ponoukne k ukradení Fordovy lodě a k cestě na Zemi.

Díky časoprostorové migraci Naprosto Normálních Zvířat se Ford s Arthurem dostanou z Lamuelly na planetu, kde má své Bistro Elvis Presley. Od něj získávají novou vesmírnou loď, s níž zamíří zpět na Zem.

Arthur, Ford, Trillian, Tricia a Random se sejdou v klubu Stavra Mullera Beta (Stavromula Beta). Přestože se Trillian snaží Random donutit ke spěšnému odchodu, ta je natolik frustrovaná neustálým cestováním v čase a prostoru, že propadne panickému záchvatu. Ve stresu se Random omylem podaří zlikvidovat poslední inkarnaci Agrajaga, čímž zneutralizuje Arthurovu ochranu, způsobí že může opět zemřít a s ním i celá planeta. Grebulonský vůdce, ve snaze zlepšit pro svůj horoskop vzájemné postavení vesmírných těles, planetu Zemi odpálí. Vše se zadosťučiněním pozoruje vogonská loď, demolice Země je definitivně dokončena.

## G Povídky Fredrica Browna

Krátké humorné sci-fi povídky Fredrica Browna<sup>22</sup> diskutované v kapitole 3.3.

### ***Knock (1948)***

The last man on Earth sat alone in a room. There was a knock on the door...

### ***Answer (1964)***

Dwar Ev ceremoniously soldered the final connection with Gold. The eyes of a dozen television cameras watched him and the sub-ether bore through the universe a dozen pictures of what he was doing.

He straightened and nodded to Dwar Reyn, then moved to a position beside the switch that would complete the contact when he threw it. The switch that would connect, all at once, all of the monster computing machines of all the populated planets in the universe—ninety-six billion planets—into the supercircuit that would connect them all into one supercalculator, one cybernetics machine that would combine all the knowledge of all the galaxies.

Dwar Reyn spoke briefly to the watching and listening trillions. Then after a moment's silence he said, „Now, Dwar Ev.“

Dwar Ev threw the switch. There was a mighty hum, the surge of power from ninety-six billion planets. Lights flashed and quieted along the miles-long panel.

Dwar Ev stepped back and drew a deep breath. „The honor of asking the first question is yours, Dwar Reyn.“

„Thank you,“ said Dwar Reyn. „It shall be a question which no single cybernetics machine has been able to answer.“

He turned to face the machine. „Is there a God?“

The mighty voice answered without hesitation, without the clicking of a single relay.

„Yes, now there is a God.“

Sudden fear flashed on the face of Dwar Ev. He leaped to grab the switch. A bolt of lightning from the cloudless sky struck him down and fused the switch shut.

---

<sup>22</sup>Převzato v plném znění a beze změn. Šířeno pod licencí Creative Commons License. Zdroj: <http://www.freesfonline.de>.