

## ***Krvavý román* Josefa Váchala v adaptaci Jaroslava Brabce**

ANETA ZATLOUKALOVÁ

### **1. Úvod**

Dílo všestranného umělce Josefa Váchala (1884–1969) nabízí celou řadu námětů ke zkoumání. Zde se budeme věnovat *Krvavému románu* (1924) a jeho filmové adaptaci, kterou vytvořil scénárista a režisér Jaroslav Brabec v roce 1993. *Krvavý román* je jazykově i výtvarně vyhraněné dílo, které vzhledem ke svým specifickým vlastnostem a přílišné komplikovanosti bylo dlouho považováno za nepřevoditelné do audiovizuálního média. Koncem osmdesátých a v devadesátých letech se však objevilo několik pokusů o jeho adaptaci. Práce si proto klade za cíl popsat a vysvětlit způsob Brabcovy transformace Váchalova specifického literárního díla do filmového média a ukázat také osobitý přínos jeho filmového podání.

### **2. *Krvavý román* jako literární dílo Josefa Váchala**

Josef Váchal svou tvůrčí činností zasahoval do mnoha uměleckých oblastí, například výtvarného i užitého umění, typografie, knižní vazby či literární tvorby. Pro svou literární tvorbu využíval právě ostatní jmenované obory (respektive jejich „mediální předpoklady“) a jeho knihy jsou tak jedinečnými autorskými díly. *Krvavý román* je typickým příkladem této Váchalovy práce propojující literární stránku díla s výtvarnou. Roku 1924 autor *Krvavý román* bez rukopisu rovnou vysázel, doplnil 79 vlastními dřevoryty a vydal pouze v 17 exemplářích.

#### **2.1. Tvorba, vlivy a inspirační zdroje, ze kterých vzešel *Krvavý román***

Váchal byl ovlivněn dobovým kontextem a vývojem umění počátku 20. století, ale v jeho tvorbě se projevuje i vliv secesního symbolismu a dekorativismu konce 19. století. To je nejzřetelnější právě ve Váchalově přístupu ke knize: snaží se naplnit secesní myšlenku krásné knihy jako jednotného uměleckého díla. V tomto směru je Váchalova knižní tvorba uskutečněním secesního ideálu. Knihy, které často dosahovaly enormních rozměrů, si sám sázel i typograficky upravoval. Nezřídka přitom podřizoval sazbu záměrům knihy na úkor typografických pravidel, vytvářel si vlastní druhy písma,<sup>1</sup> hotové knihy vázal do kůže a ilustroval (většinou doprovázel text svými dřevoryty). Typickým příkladem této Váchalovy tvorby je právě *Krvavý román* (1924).

---

<sup>1</sup> Podle Julia Hůlka si Váchal vytvářel pro některé své práce vlastní osobité typy písma. Vyléval je nebo řezal do olova a dával jim charakteristická jména, jako například Ďas, Gnom, Malarie atp. Například v díle *Mor v Korčule* (1927) díky

Váchal je spojen rovněž s anarchistickým prostředím kolem *Moderní revue* a osobnosti Františka Gellnera – tyto dva autory sblíží opovržení měšťáckou společností, z níž byli vyloučeni, ale také antikatolický postoj, protože Váchal inklinoval spíše k spiritismu a satanismu, v té době módnímu. Podobně jako Gellner se Váchal pomocí ironie a satiry vyjadřoval ve svých dílech k aktuálním společenským tématům, ke stavu společnosti i svým přátelům a rodině. Vyjadřovací prostředky, jež Váchal volil, však mají blízko k expresionismu. Způsob, jakým propojoval výtvarné a literární prvky v díle, je zase příbuzný s avantgardní tvorbou 20. století; svými grafickými pracemi a texty tvořenými někdy jakoby pod vlivem snů či psychického automatismu má blízko například k surrealismu.

Váchalova složitá díla nebyla nikdy široce přístupná veřejnosti, vycházela často v malém počtu výtisků a svým nekonvenčním obsahem si také velké množství čtenářů nezískala. Byla tak spíše vyhledávána bibliofily a sběrateli.<sup>2</sup> Zásadním zdrojem inspirace (jak ve výtvarném umění, tak i v literatuře) byla pro Váchala lidová tvorba, z níž převzal barvy, tvary i groteskní rysy, které se také objevují v lidovém výtvarném umění. Nejvíce ho tedy ovlivnily kramářské a jarmareční tisky, ale také – v souvislosti s jeho sklonem ke spiritismu – knihy zabývající se okultní tematikou a mysticismem, středověké knihy, barokní tisky a zejména braková literatura všech období. Ve svých dílech pak Váchal často mísil prvky triviální literatury s tradičním lidovým uměním. *Krvavý román* je typický příklad takové práce. Jak již naznačuje název tohoto díla, vychází z žánru triviální literatury nazývaného krvavá literatura nebo krvavý román, jenž má společné rysy s hororem<sup>3</sup> a lidovou kramářskou písní.

## **2.2. Krvavý román a Váchalova hra s žánrem**

Nejprve se však podívejme, čím vyvolal *Krvavý román* dojem, že je nemožné jej adaptovat, ať už v divadelním či filmovém médiu. Hlavním důvodem je ironická mystifikační hra *Krvavého románu* se čtenářem, která je založena na rozdílu mezi tím, co se v *Krvavém románu* explicitně vyslovuje, a výsledným vyzněním celého textu. K tomu je využita další hra, a to s několika žánry. Vychází z předpokladu, že čtenář je obeznámen s tradičním uspořádáním a vlastnostmi těchto žánrů a přistupuje k nim tedy s určitým očekáváním. *Krvavý román* kalkuluje s tím, že čtenářovo očekávání je narušeno, čímž jej překvapuje.

---

tvárovým zvláštností a proporcionálnímu rozrůznění pěti druhů písma navozuje Váchal představu, že vytištěný text se pohybuje a napodobuje tak „vizuální dojem zimničního třesu a mrazení“ (HŮLEK 1990: 311–312).

<sup>2</sup>Životopisné údaje o Josefu Váchalovi jsou čerpány z doslovu ke *Krvavému románu* Julia Hůlka, biografie Marie Bajerové (o Josefu Váchalovi), úvodu k výstavě *Zasloužilý umělec Josef Váchal* Michala Gregora a Váchalových deníků.

<sup>3</sup>Oldřich Sirovátka (1990) uvádí, že horor i krvavý román mají návaznost na stejný zdroj – gotický černý román 18. a první poloviny 19. století.

Explicitně se názvy svých jednotlivých oddílů hlásí ke dvěma žánrům. Jak již prozrazuje jeho celý titul, který zní *Krvavý román: studie kulturně a literárně historická*, prvním z nich je odborný článek (podle Váchala dvě literárněhistorické kapitoly), tedy žánr odborné literatury. Ten je následován pokusem o vytvoření ideálního žánrového prototypu krvavých románů, tudíž jednoho z žánrů literatury triviální. V povrchové vrstvě textu vše působí tak, že se tyto dva žánrově a stylově zcela odlišné útvary o sebe navzájem opírají a doplňují – praktická ukázka potvrzuje pravdivost seriózní vědecké práce. Při hlubším zkoumání se však věrohodnost a přesvědčivost této představy rozpadá, a to jak při studiu každého z textů zvlášť, tak ještě výrazněji při jejich výsledném spojení.

V předmluvě ke *Krvavému románu* Váchal píše, že se práci o „tak zvaných odpadcích české literatury“ (VÁCHAL 1990: 13) rozhodl psát, aby tento druh četby „rehabitoval“ (tamtéž), „očistil od nánosů předsudků“ (TAMTÉŽ) a ukázal jeho hodnoty. V první části knihy je pak jeho snahou definovat žánr krvavých románů, prozkoumat a vysvětlit vlastnosti, které jsou jim přičítány především jejich odpůrci. Nejvýše hodnotí morální přínos takzvaných „krváků“, kterým kritika podle něj křivdí, protože si neuvědomuje jejich klady a význam. Přičítá jim zásluhy za uchování českého jazyka a národa v některých krajích a obdivuje svobodného ducha, který v nich zůstává zachován. I v této „studii literární“ otvírá Váchal aktuální společenská témata a kriticky je posuzuje, přičemž žánr krvavého románu mu poskytuje stabilní a cenné, nejen mravní, lidské hodnoty. Nejcitelněji pranýřuje církev, avšak zajímají ho i témata politická a kulturně společenská, jak je vidět například z tohoto úryvku<sup>4</sup>:

Příští generace, seznavíce celou nesmyslnost socialismu a komunismu, podiví se velice, kterak za tu bláznivou ideu dovedl někdo zemřít a se obětovat, a to namnoze z takového jen důvodu, aby estetický, kulturně a mravně cítící jedinec musel spatřovati v každém z lajdáku z periferie neb v lidech zločinných, dědičně zatížených a zamořených alkoholem, ze kterých nejvíce bolševiků se rekrutuje, svého bratra a druhá rovnocenného. Vraždy v krvácích jsou vymyšleny, v socialismu jsou skutečností; vizte Rusko!  
(TAMTÉŽ: 27)

Přestože některé z námitek proti krvavým románům Váchal připouští, romány obhajuje a staví je do protikladu s literaturou uměleckou. V některých případech nad ni vlastnosti krvavých románů přímo vyzdvihuje, jako v následující ukázce:

Moderní román popisuje-li akt vraždy, co podrobností shledává, jakých popisů vnitřku rozbourěného se odvažuje, jen aby odůvodnil autor onen příšerný čin; velmi opatrně podpírá jej duševními pohnutkami a pečlivě uváženou psychologií vraha a jeho oběti. Rozumí se, že podobné líčení zabere celou řadu stran a vzdor své důkladnosti čtenáře mnohého s trochou živější fantasií nikterak neuspokojí. Oč důkladnější a lepší je strážlivý

---

<sup>4</sup> Tuto i následující ukázku z *Krvavého románu* citujeme v originálním znění včetně všech pravopisných chyb, protože i ty jsou součástí Váchalova stylu psaní.

a jednoduchý popis vraždy v krvavém lidovém románu, při kterém namnoze oběť svou vrah umlátí, a neví ani proč.  
(TAMTÉŽ: 21)

Z ukázky je patrné, že na první pohled se tyto dvě studie sice tváří jako seriózní literárněhistorické práce, zřetelně však jejich textem prosvítá Váchalův ironický humor až útočný sarkasmus. Ten je ovšem na konci odborného pojednání konfrontován s oznámením o následujícím pokusu o napsání ideálního románu tohoto typu. Při srovnávání krvavých románů s jinou literaturou, například Biblí, církevním dějepisem i novinami jsou Váchalova ironie a nadsázka zvláště patrné; zároveň však Váchalovým argumentům nelze upřít, že vyslovují zřejmou pravdu. Není tak rozpoznatelné, co je v údajné odborné studii myšleno vážně a čím si naopak pouze dobírá a pokouší všechny, kdo ji čtou.

Druhá část je představena jako pokus o vytvoření ideálního krvavého románu, k němuž se hlásí už svým názvem – *Mordýřská katovna aneb Peleš lotrovská v hrabčím kryptě či-li Mátoba a popravenec, t. j. Tajní duchové na pirátské lodi, nebo-li Krvavá nohavice či-li s poctivostí nejdál dojdeš, aneb Klášterní panna a nevěstinec ve Španělích či Žalářní lucerna a tajemní vražové v pustém mlýně u černého lesa.* Uvedme alespoň základní charakteristiku tohoto žánru, aby bylo patrné, jak jej Váchal ve svém díle zpracoval. Krvavý román je žánr triviální literatury příbuzný hororu, ale je blízký i lidové tvorbě, především kramářské písni. Označovalo se jím velké množství děl triviální literatury, jako byly planetáře, snáře, horoskopy, erotická a dobrodružná literatura nebo i společenský román, někdy však také díla umělecké literatury, která nějakým způsobem vybočovala nebo se prohřešovala proti obvyklé morálce soudobé společnosti, například *Nana* (1880) Émila Zoly či *Dekameron* (1348–1353) Giovanniho Boccaccia (srov. TALLA 1976; HRABÁK 1989).

Váchal se inspiroval jazykem a stylem krvavých románů, tedy kompozičními a jazykovými klišé. Ozvláštňuje jej však hrubými pravopisnými chybami a stylistickými deformacemi. Jeho ironický humor se projevuje používáním nevšedních výrazových spojení, která ve výsledku vyznívají komicky, nebo karikováním slov a názvů osob či objektů, čímž jim podsouvá jiný význam (například loď Albatrus). Především ale všechny prvky ve Váchalově *Krvavém románu* reflektují (kladně, parodicky či hyperbolicky) zákonitosti a obecné vlastnosti žánru krvavých románů i triviální literatury vůbec. Protože v triviální literatuře ustupuje osobitost a invence do pozadí, aby tak přenechala větší prostor samotnému ději, dochází v ní k celkovému zjednodušení, ať už se týká námětu, kompozice nebo výrazových prostředků; žánr je v zásadě založen na využití konvencí a známých schémat (srov. SIROVÁTKA 1990; HRABÁK 1989).

Váchal tak paradoxně pracuje s neinvenční literaturou invenčně. Téměř všechna témata charakteristická pro krvavé romány a dobrodružnou literaturu vměstňuje do jediného románu – od milostných vzplanutí přes výměnu novorozeňat, tajné spolky a spiknutí, nevěstky, kláštery

a inkvizici, piráty, trosečnictví a exotiku, loupežníky, penězokaze, utajené a nepřiznané dědice, až k úkladným vraždám. Stejně tak množství postav je oproti ostatním „krvákům“ ještě znásobeno.

Zdůraznění významu dějové stránky typické pro triviální literaturu je v *Krvavém románu* také evidentní, avšak i s tím zachází Váchal po svém. Namísto toho, aby kapitoly byly ukončeny v napínavém bodě děje, jak je pro daný typ literatury obvyklé, často končí ještě před tím, než se děj vůbec podaří rozvinout. Pro svou hru s žánrem používá Váchal rovněž časovou následnost a jednotu místa děje. Události se totiž neodehrávají lineárně, což by byl, jak upozorňuje Sirovátka (1990), pro triviální literaturu obvyklý postup; vyprávěč však přeskakuje v ději, jak se mu zamane. Dějové okamžiky nejsou čtenáři odhalovány chronologicky, nýbrž jsou paralelně zobrazovány s vyprávěním dění odehrávajícího se v jiném čase. Neustále se míchá minulost, současnost i budoucnost. Hojně se střídá také místo děje; to umožnilo do *Krvavého románu* zahrnout všechny možné typy dobrodružné literatury – román loupežnický, pirátský, exotický, milostný i horor.

Ději jsou v triviální literatuře podřízeny také postavy, tendence k jejich zjednodušení je však v *Krvavém románu* opět dovedena do krajnosti. Nejenže jsou zbaveny veškerého psychologizování, neodhalují se jejich motivace či duševní pochody, ale v důsledku jejich výjimečně rychlého přizpůsobení nastalým situacím dochází k naprosto absurdním momentům – hajný Kalina oplakává svou dceru a jejího milence, protože je nalezne uprostřed lesa mrtvé, za jejich vraždu však má být zatčen on sám. Tomu se ale brání a při potyčce vrazí komisaři do hrdla dýku. V tu chvíli však zahlédne tetování a zjišťuje tak, že policejní komisař je jeho otec (navíc hrabě z Reisensteinu), a tak se nad těly mrtvých radují ze šťastného shledání, jako by se byla před tím žádná tragédie nestala.

Váchal také využívá typizaci postav charakteristickou pro triviální literaturu, především rozdělení na dobro a zlo, přičemž zástupci těchto kategorií jsou pak zobrazováni podle pravidel s typickými rysy a vzezřením. Stejně tak zde postavám propůjčuje prototypní vzhled – Třasoň je nejkrásnější chlapec z vesnice a Kubovu zlotřilou ženu popisuje jako babici. Zároveň je ale toto rozdělení rolí na dobré a zlé nečekaně porušováno, aniž by to vyprávěč jakýmkoliv způsobem čtenáři osvětlil – Elzevíra je v jednu chvíli popisována jako souložnice knížete a zloduch rodiny, za kterou stojí sám ďábel, ale v dalších kapitolách už vystupuje jako krásná dívka bez jakýchkoliv zlých úmyslů, která čeká na zachránění svým hrdinou. Veškeré jednání postav je parodováno, ironizováno nebo zveličeno – policejní komisař si s dýkou vraženou v hrdle počíná, jakoby se vůbec nic nedělo, což vyprávěč komentuje slovy:

Poněvadž však dosud pořád v úřední povinnosti trval, zločince stíhaje, nesměl na zavázání své rány ani pomýšlet, byť by i vykrvácel. Ostatně mu již také na životě pranic nezáleželo, teď, když svého ztraceného syna našel.  
(VÁCHAL 1990: 172).

Postavy se tedy ocitají ve fantastických situacích, přežívají nemožné, umírají a opět ožívají, aby vzápětí zmizely ze scény jiným způsobem, podle toho, jak vypravěč v danou chvíli potřebuje. Váchal tak mnohonásobně přebíjí jednu z kritizovaných vlastností krvavých románů, a to nelogičnost děje a mizení a znovuobjevování se postav bez zřejmé dějové motivace. Při psaní ideálního krvavého románu dělá stejné chyby, které se ve své studii snažil vyvrátit, a dovádí je do krajnosti. V jiných případech se snaží až absurdním způsobem dokázat a podložit svá tvrzení – například když obhájí morální poslání a čistotu krvavých románů tím, že vytváří postavu naprosto čisté a morálně nezkažené panny nevěstky.

Váchal i přes velké množství kapitol nenaplní klasickou délku takzvaných krváků a ani děj nedovádí do šťastného konce, jak u nich bývá zvykem. Na konci románu se objevuje sám tvůrce *Krvavého románu* v postavě tiskaře Paseky, který dává jasně najevo, že má všechny postavy a jejich osudy v moci. Tento antiiluzivní trik je velmi podobný postmoderním technikám. Čtenář se navíc dozvídá, že dvě z postav jsou další Váchalova alter ega – dobré a špatné já – Fragonard a Mistr, kteří na konci Váchalova románu vystupují z Pasekova fiktivního *Krvavého románu*, setkávají se s autorem, hádají, až nakonec splývají v jedinou osobnost. Tento závěr tedy proměňuje *Krvavý román* z produktu pokleslé literatury na zcela odlišný žánr – a to román filozofický. Avšak ani to není poslední žánrová proměna Váchalova *Krvavého románu* – ukrývá totiž v sobě odkazy autobiografické i odkazy na reálně žijící osobnosti, jejichž jména autor jen lehce pozměnil. Dále jsou parodovány či sarkasticky komentovány společenské události a témata a *Krvavý román* tak získává rysy románu společensko-satirického.

Váchal tedy obě části *Krvavého románu* vytvořil se záměrem hrát si – nejen s žánrem, ale také se čtenářem. V první části *Krvavého románu* brakovou literaturu obhájí, ale vzápětí při psaní jejího ideálního typu používá všechny techniky a prvky, které jsou jí vytýkány. Využívá známých stereotypů a zaběhaných konvencí, avšak pomocí jejich hyperbolizace a karikování vyslovuje své zašifrované názory. Zároveň je jeho dílo velmi aktuální – tento originální román, který v sobě skrývá brakovou četbu, odborné dílo, filozofický i společensko-satirický román s autobiografickou složkou, se v tomto žánrovém synkretismu ukazuje jako dílo postmoderní. Aktuální je však i svým tematickým zaměřením – každý čtenář si uvědomuje podobnost údajně již vyhynulých krvavých románů s dnešní brakovou literaturou, některými filmovými žánry či počítačovými hrami, které produkuje současná konzumní společnost a doba.

### **3. *Krvavý román* jako film Jaroslava Brabce**

Je tedy zřejmé, že tak komplikované mystifikující dílo bylo pro filmaře přinejmenším výzvou. Přední literární teoretička postmoderny Linda Hutcheonová, která se zabývá také problematikou

filmové adaptace, konstatuje, že provedení transformace „telling“ v „showing“, tedy transpozice psaného textu jako média disponujícího určitými vlastnostmi a možnostmi, jak vyprávět příběh, do podoby audiovizuální, tedy média s radikálně odlišnými dispozicemi, bývá považována za nejkomplicovanější (HUTCHEON 2010: 24–25). *Krvavý román* Josefa Váchala byl vzhledem ke svým specifickým rysům, na něž jsme poukázali v předchozí kapitole, dlouhou dobu pokládán za zcela nepřevoditelný do audiovizuálního média. Již jsme uvedli, že koncem osmdesátých a v devadesátých letech se objevilo několik pokusů o jeho adaptaci. Nejprve amatérský spolek Fragonard složený z členů Protialkoholické společnosti doktora Řimsy usiloval v letech 1987–1990 o jeho zfilmování, a to se snahou o zachování absolutní věrnosti románové předloze, kterou tvůrci adaptovali slovo od slova, a v tomto duchu se jim povedlo natočit pouze sedm prvních kapitol románu. Následovala Brabcova filmová verze (1993) a po ní stejnojmenná opera o devíti dějstvích v režii Ladislava Horáčka<sup>5</sup> v podání ochotnického spolku Filigrán (premiéra 9. 11. 1997). Tato opera vycházela z textu Váchalova *Krvavého románu* a její hudební složka využívala skladeb známých skladatelů, například Wolfganga Amadea Mozarta, Georgese Bizeta, ale i Jiřího Šlitra.<sup>6</sup>

Připomeňme kontext, z něhož vychází tvůrčí osobnost Jaroslav Brabce, kameramana, scénáristy i filmového režiséra. V osmdesátých letech svou kameramanskou prací proslavil především filmy *Džusový román* (1984, režie Fero Fenič) a *Poklad hraběte Chamaré* (1984, režie Zdeněk Troška), *Proč?* (1987, režie Karel Smyczek), *Kopytem sem, kopytem tam* (1988, režie Věra Chytilová), *Zvláštní bytosti* (1990, režie Fero Fenič). Pro svůj režijní debut si zvolil právě adaptaci Váchalova *Krvavého románu*. Podívejme se tedy, jak se s žánrovou hrou i dalšími vlastnostmi *Krvavého románu* vyrovnal.

Nejprve je ale třeba zdůraznit, že *Krvavý román* Josefa Váchala zůstává i přes svou komplikovanost stále románem. Román bývá považován (jak potvrzují teoretici adaptace jako například John M. Desmond a Peter Hawkes, z jejichž práce z r. 2006 čerpáme podněty v této pasáži) za základní zdroj filmových adaptací. Důvodem je to, že román sdílí s filmem mnoho narativních principů; vyprávěcí postupy románové a filmové se navíc ve svém vývoji vzájemně ovlivňovaly. Pro adaptaci románu je charakteristická nutnost výrazného zkrácení pro potřeby filmového scénáře. Toho lze docílit více způsoby, například odstraněním některých postav a jejich zkombinováním do menšího počtu, zrušením či zjednodušením některých zápletek a především „podzápletek“; lze také zjednodušit či vynechat některé části vyprávění, například

---

<sup>5</sup> Také autor libreta i vypravěč. Vůdčí osobnost nakladatelství Paseka; Vladimír Just jej označuje přímo za jednu z „Váchalových reinkarnací“ (JUST 1997: 14).

<sup>6</sup> Vladimír Just o této operě napsal, že mu ochotníci, kteří v této hře přímo excelovali „připravili jeden z největších zážitků roku“, jejich operní představení „vrávorající neustále na pomezí hororu a frašky“ vyvolalo mezi diváky „intenzivní výbuchy smíchu“, kterých by nedosáhli ani ti nejlepší profesionálové (JUST 1997: 14).

expozici. Při bližším prozkoumání děje je zřetelné, že Brabec mnoho věcí z literární předlohy vypouští. Zachovává nejvýraznější dějové linie, které postačují k dosažení požadovaného záměru.

Jak vysvětluje Hutcheonová, každé médium má vlastní gramatiku a syntax, používá jiné nástroje a materiál, přičemž jisté rozdíly jsou často zřetelné i mezi jednotlivými žánry realizovanými a zprostředkovanými jediným médiem. Je evidentní, že při převodu románového díla na filmové plátno (ale samozřejmě i do podoby divadelního představení nebo třeba počítačové hry), je nutné jej zjednodušit, zkrátit, zhustit, ale stejně tak i množství materiálu přidat (srov. HUTCHEON 2010: 24–25). Také Brabec ve své adaptaci, kromě toho, že některé dějové linie zjednodušuje nebo úplně eliminuje, do dějové struktury zasahuje i jejím dalším rozvíjením. Adaptace *Krvavého románu* se tak vyrovnává s jeho neukončeností. Příběhy některých hrdinů zůstávají neuzavřené a často končí ve stejný okamžik jako v literární předloze (kromě těch, které se pokusil zakončit – z důvodu nedostatku papíru – i Váchal na posledním listu *Krvavého románu*). U jiných však film usiluje o dovyprávění jejich příběhu – nejvíce je rozvíjen osud Haničky a Třasoně, postav, jež Váchal v polovině románu opustil. Třasoně si odnesou domů adoptivní rodiče a tam jej také nalezne Hanička s Rudibanerovým písařem, který Třasoňovi sděluje, že je Rudibanerovým hledaným dědicem – dcerou Marií. Vypráví mu o jeho dětství v knížecím paláci a jako důkaz mu přináší jeho oblíbenou hračku (panáčka). O něco později se s Haničkou a Třasoněm setkáváme ve chvíli, kdy se lesem potácí hajný Kalina (nevíme, kde se tam vzal), přitom je krajina čímsi ostřelována a v další moment se objevuje obří kráter. V okamžiku, kdy do něj chce hajný Kalina vykonat potřebu, z kráteru vyběhnou Honolulané (jejichž osud se ve filmovém podání liší od románu), Kalina se jim nesmyslně představuje jako Paseka, a tím se děj fiktivního *Krvavého románu* uzavírá. Jirí Cieslar (1993) hodnotí zakončení, které bylo v románu vynuceno docházejícím papírem, jako unavené a bez dechu.<sup>7</sup> Chaos, který na konci filmu vyvstává, je jiný než hravý chaos váchalovský, a především pro něj ve filmu chybí vnitřní motivace. Závěr však neovlivňuje celkové vyznění filmu, zásadní jsou především celkové změny materiálu převzatého z románu.

Přivedením Váchalových plochých postav (které nevykazují ani známku psychologie, jednají bez zřejmé motivace a jsou čistými nositeli děje) na plátno by vznikl film na způsob dnešních akčních snímků, jež se tehdejšími krvavými románům velmi podobají, ale tím by se ukázal pouze jeden z rozměrů Váchalova románu a zcela by se vytratila osobitá žánrová hra a mystifikace. Jaroslav Brabec zachycuje ve filmu i tuto hravost *Krvavého románu*, a to velice originálním způsobem – hrou se samotným filmovým médiem.

---

<sup>7</sup> Autorovými slovy: „S literaturou necht' činí si filmař, co ráčí, je-li však na Brabcově grotesce v poloprázdném kině kostelní ticho, znamená to, že něco se zadržlo“ (CIESLAR 1993: 10).



Brabec stylizoval *Krvavý román* příhodně, vzhledem k tomu, že některé složky Váchalova humoru v předloze mají velice blízko k filmovému gagu (a tím i grotesce), jako němý film. Žánr krvavých románů pak má k filmové grotesce ještě blíže. Stejně jako krvavé romány, jsou grotesky druh pokleslé (lidové) tvorby, která se vyznačuje známými stereotypy (srov. KRÁL 1998) – ty jsou navíc velmi podobné stereotypům, jež se objevují v brakové literatuře – příkladem je typizace postav, které používají stále stejnou mimiku či rekvizity.

V Brabcově *Krvavém románu* výraz hrdinů ještě dokresluje velmi extravagantní líčení (bledé tváře, výrazně podmalované oči, tmavé rty a tak dále) a kostýmy, které vyvolávají společně s kulisami a dekoracemi – často ve stylu Váchalových dřevorytů – váchalovskou expresivní atmosféru. Vystupují zde i postavy typického vzezření – dokonale krásní Hanička a Třasoň nebo zkažený jezuita Ignác, tedy hrdinové a zloduší, avšak také Brabec tyto vzhledové stereotypy záměrně porušuje, například když přidělí postavě ztepilého zachránce a hrdiny naprosto atypické vzezření i chování.

Protože ve filmové grotesce (a němém filmu vůbec) musely být veškeré myšlenkové pochody postav představeny vizuálně (někdy za doprovodu hudby), tudíž rovnou vykonány, jejich nejvýznamnějším prvkem byla akce<sup>8</sup> – takové jednání, které muselo být srozumitelné všem divákům (srov. KRÁL 1998). Překvapivě se tak němý film ukazuje jako ideální způsob ztvárnění typu literatury, v níž je hlavní důraz kladen na děj.

Brabcův *Krvavý román* využívá všechny vyprávěcí techniky němého filmu, které pomáhají divákovi se zorientovat (nejen v čase a místě děje) a lépe příběh pochopit. Kromě výrazné mimiky a gestikulace, základních stavebních prvků němého filmu, pracuje s barevným tónováním<sup>9</sup>, jež rozděluje scény ve filmu na denní či noční, interiérové a exteriérové. Dále používá mezititulky uvádějící i dialogové<sup>10</sup>, které by běžně upřesňovaly divákovi danou narativní situaci, avšak Brabec jejich funkci během filmu proměňuje. Je v nich kromě jiného zobrazován

---

<sup>8</sup> Raná kinematografie se psychologií postav primárně nezabývala, protože pro žánr grotesky či melodramat byla podstatná především akce, navíc založená na známých situacích, které nepotřebovaly odkrývat povahové vlastnosti postav. To se začalo pomalu proměňovat od roku 1907, kdy akce začala vyžadovat motivaci založenou právě na psychologii postav. Divák pochopil akci po předchozím sledu zobrazených úmyslů a střetů, které z nich vyplynuly (srov. BORDWELL–THOMPSON 2007: 27).

<sup>9</sup> Bordwell poukazuje na to, že barva pomáhala divákovi dešifrovat narativní situaci. Například obyčejný den byl evokován sépiovým nebo nachovým tónováním, noční scény symbolizovala barva modrá, děj odehrávající se v přírodních scénériích byl zabarven do zelena, noční interiéry se předváděly jantarovou žlutí atd. (BORDWELL–THOMPSON 2007: 28–29).

<sup>10</sup> Před rokem 1905 se mezititulky objevovaly ve filmech jen zřídka. Výchozí situaci vyprávění prozradil divákovi již samotný název filmu. Později se začaly používat dva druhy mezititulků – „uvádějící“ a „dialogové“. Uvádějící byly nejčastěji ve třetí osobě a tvořily úvod k následující situaci, upozorňovaly na časový posun mezi scénami, nebo poskytovaly shrnutí děje. Dialogové mezititulky podávaly informace pocházející přímo zevnitř akce dění, ale nejprve činilo filmařům jejich umístění potíže, objevovaly se jak před dialogovou scénou, tak i v jejím průběhu (srov. BORDWELL–THOMPSON 2007: 28).

přímo Váchalův text *Krvavého románu* v nezměněné podobě. S postupujícím dějem se však ve filmu prosazuje promluva, již je poskytován čím dál větší prostor.

Ve chvíli, kdy je umožněno postavám promlouvat, divák očekává, že zmizí mezititulky němého filmu. Ty se však dále vracejí v různých situacích, někdy jako uváděcí, suplující promluvu vypravěče, jindy dialogové, které se vyskytují i jako nadbytečné sdělení: například je postavou nahlas předčítán dopis a divák jej zároveň může číst na obrazovce. Pravomoc mezititulků je v některých momentech tak veliká, že ve stejný okamžik, kdy divák slyší určitou promluvu, sdělují svým textem informaci odlišnou. Stejně jako Váchal hraje ve svém *Krvavém románu* hru se čtenářem, pohrává si Brabec s divákem, a to již od počátku. Jeho němý film totiž vlastně vůbec není němý, chybí v něm sice lidská řeč, ale nikoliv zvuk.<sup>11</sup> Kromě hudebního doprovodu, v němém filmu očekávaného, jsou divákovi zprostředkovány veškeré zvuky související s děním, vyjímaje lidskou řeč. Je slyšet, jak zpívají ptáci i jak dýka sviští vzduchem. Okolní zvuky jsou zde dokonce zvýrazněny; často se ozývají přehnaně hlasitě nebo jsou k různým objektům přiděleny zvuky jim nenáležící, a tím přidávají a modifikují významy, jež nám sděluje obraz: například useknuté prsty dopadají na zem za rachocení padajících kuželek.

Brabec tak sice využívá technik němého filmu, ale zároveň odstraněním jedné z jeho elementárních vlastností napadá přímo jeho podstatu. Podobně jako Váchal čtenáře, provokuje Brabec diváka komolením, vyhocením, až úplným deformováním očekávaných konvencí. Deformuje i samotné hlasy postav, ty se někdy zadržávají a zní jako při technické závadě, celková promluva není synchronizována s obrazem, jindy jsou hlasy doprovázeny ozvěnou či znějí jako z animovaného filmu pro děti. Dociluje tím kromě komického efektu také analogie s gramatickými a typografickými chybami, jež Váchal záměrně ponechával ve svém *Krvavém románu*. Brabec však zachází ještě dále – komolí vlastnosti filmového jazyka a paroduje a hyperbolizuje způsoby narace, které filmové médium používá. Film jako médium prezentuje příběh audiovizuálně, v případě němého filmu pak především vizuálně. Toho Brabec využívá a rozšiřuje parodický náboj *Krvavého románu* o konkrétní obrazy – například mezititulek divákovi sděluje, že jedna z hrdinek je spanilá dívka, ale kamera místo záběru obličeje či postavy zamíří pod její roztočenou sukni, a odhalí tak části těla pro popis vzhledu netypické. Také zobrazení plynutí času Brabec hyperbolizuje – když se filmový příběh vrací na scénu a k postavám, jež opustil před výrazněji delším časem, tyto postavy (i rekvizity) jsou obaleny silnou vrstvou

---

<sup>11</sup> Petr Král poukazuje na kouzlo němého filmu spočívající právě v tom, že s divákem hovoří svým mlčením a dodává: „Sotva skutečnost utichne, přestane vzrát, šustit, hekat, mění se sama její substance; přesuny nejhrozivějších balíků lidského masa – včetně pro grotesku tak typických tlouštík, policajtů či matron – působí bez funění (a v klasickém zrychlení) jako klouzavý let nové odrůdy motýlů: opravdových létajících slonů. Právě groteska, kde je všechno v trvalém pohybu, je ovšem lehkost oněmělých věcí schopna nejlépe předvést (spolu s dobrodružným seriálem)“ (KRÁL 1998: 37).

pavučin. Přesto však tito hrdinové po tom, co se pavučin zbavili, jednají tak, jako by ve svém konání nikdy nebyli zastaveni a plynule navazují na přerušené dění. Brabec tak nejen hyperbolizuje plynutí času, ale napadá i jeden z klíčových rysů filmového média, stříhovou práci a pro film typické střídání různých scén.

Dalším rysem Brabcovy hry s divákem je, že jeho filmový *Krvavý román* přiznává svou fikčnost – přímo nutí diváka, aby si jí všiml. Například při první slyšitelné promluvě se snese před postavy velký mikrofon, symbolická vstupenka do zvukového filmu. V tu chvíli se ozvou hlasy postav, které velmi udiví, že se slyší. Když pomine moment jejich překvapení, děj se odvíjí dále, jako by nebyl ničím přerušen. Fikčnost a umělost prozrazují i filmové kulisy a rekvizity – okolo postav poletují dřevění loutkoví motýli o velikosti dravého ptáka, v lese jsou obří kartonové houby, pirátská loď na obzoru je pouze namalovaná. Nereálné drastické výjevy se stříkající krví, do všech stran létajícími hlavami a údy taktéž výraznou stylizací a hyperbolizací poukazují na umělost příběhu. Zároveň tím parodují nejen žánr krvavých románů, ale i současných akčních filmů. Přiznaná fikčnost a antiiluzivnost souvisí se závěrem filmu, který je stejný jako v románové předloze – celý příběh, celý fikční svět, jež postavy obývají, se ukazuje jako pouhá hračka v rukách tvůrce Paseky.

Brabec parodickým způsobem ukazuje ve zkratce vývoj kinematografie a některých jejích žánrů – od němého filmu, přes grotesky a klasické horory, až k populárním novodobým akčním „krvákům“. Supluje tak úvodní Váchalovu odbornou studii o žánru krvavého románu, ale zabývá se širším tematickým okruhem – celou kinematografií.

Film reflektuje také biografické prvky Váchalova *Krvavého románu*, avšak nepokouší se je zprostředkovat tak, že by do filmu včlenil všechny osoby, na něž odkazoval Váchal ve svém díle, s místy a zápletkami, jež se k nim vztahovaly. Přitom je ve filmu zřetelná snaha najít postup, který i naprosto neznalému divákovi vypoví alespoň to nejzásadnější o Váchalově životě a povaze. Autoři tedy do filmu zapojili úryvky z Váchalových deníků<sup>12</sup> a dopisů otcí, jako je například tento:

Z oken bytu vidím hřbitov, kde leží. Dala mi nejlepšího Ježíška: odešla, aby mne nerušila v práci, abych si mohl vzít 'tu druhou', která má kapitál k uskutečnění mých plánů. Ustoupila Umění, zaplatila životem realizaci mých snů [...]  
(BAJEROVÁ 1991: 87)<sup>13</sup>

V prvních okamžicích filmu je zobrazen autor stojící u hrobu své ženy, Marie Váchalové, a hlas za scénou pronáší slova z ukázky. Následně odchází postava autora za milenkou a po stříhu

<sup>12</sup> V den pohřbu své ženy, 27. prosince, si Váchal zapsal kromě jiného do deníku: „Účastníci, lid – dav – lůza pomlouvají. Hle umučil ji!“ (VÁCHAL 1998: 22).

<sup>13</sup> Text dopisu zde přejímáme z biografické publikace Marie Bajerové *O Josefu Váchalovi* (1991).

(zatmívače a roztmívače) se začíná odehrávat vlastní děj *Krvavého románu*. Film tak naznačuje sepětí Váchalova života s jeho tvorbou.

Váchal/Paseka je zároveň i vypravěčem celého filmu jako hlas mimo obraz, což vyvolává několik různých efektů. V první řadě je tímto způsobem podtržena jeho absolutní moc nad dějem fikčního *Krvavého románu*, s Pasekou román začíná, ale i končí. V druhém případě propojuje biografickou část s vlastním dějem fikčního *Krvavého románu*, dochází i k okamžikům, kdy divák vidí Paseku při práci, zatímco Pasekův hlas již líčí děj z nadcházející scény. Když komentuje a vypráví filmový Paseka vypravěč své vlastní osudy (často převzaté z Váchalových deníků), vyniká zřetelná podobnost s adaptací *Deníku venkovského faráře* (1951) Roberta Bressona, který tento přístup zvolil pro adaptování deníkové formy literární předlohy. S Váchalovou biografií, založenou na vzpomínkách, souzní také nostalgické černobílé a němé zpracování filmu, což jej propojuje s Váchalovým nostalgickým steskem po žánru krvavých románů. V neposlední řadě tento vypravěč mimo obraz a zároveň i postava samotného Paseky umožňuje citovat ve filmu úryvky z literárněhistorické studie o krvavém románu, dokonce v přesném znění Váchalova textu. Jaroslav Brabec tedy pomocí filmových technik včlenil do adaptace *Krvavého románu* odbornou část románu, jeho praktickou ukázkou, ale i biografický prvek.

#### 4. Závěr

Adaptace *Krvavého románu* Josefa Váchala je vzhledem k jeho obtížné uchopitelnosti a specifickým vlastnostem pro filmaře lákavou výzvou, ale i velice obtížným úkolem. Váchal paradoxně využívá žánr, v němž se osobitost a invence systémově nijak neuplatňují, k vytvoření osobitého a invenčního díla. V *Krvavém románu* se pod zdánlivou obhajobou žánru pokleslé literatury ukrývá originální mystifikační a ironická hra se čtenářem i žánrem samotným. Jaroslav Brabec tuto hru přijímá do své filmové adaptace se všemi jejími znaky, jako je hyperbola, parodie, ironie, mystifikace či absurdita, a obrací naruby i vlastnosti a techniky samotného filmového média a vyzývá diváka, který je s nimi obeznámen, aby si hrál společně s ním. Kdyby sledoval jen pouhý děj *Krvavého románu*, přišel by stejně jako čtenář literární předlohy o podstatu tohoto díla, které chce především ohromit, šokovat, ale vtípnou formou i přivést k zamyšlení. Jaroslav Brabec tak vytvořil dílo, které je sice pevně spjato s předlohou i osobností jejího autora, ale zároveň je také svébytným a zpracovaným kinematografickým dílem.

## PRAMENY

VÁCHAL, Josef

1990 [1924] *Krvavý román* (Praha: Paseka)

1998 *Deníky: Výbor z let 1922–1964* (Praha, Litomyšl: Paseka)

FILMY:

*Krvavý román* (1993, režie Jaroslav BRABEC)

## LITERATURA

BAJEROVÁ, Marie

1991 *O Josefu Váchalovi* (Praha: Pražská imaginace)

BARTOŠEK, Tomáš

1993 „Krvavý román: Studie kulturně a filmově historická“, *Film a doba* 39, č. 2, s. 72–77

BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin

2007 [2004] *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*, přel. Michal Bregant, Vít Janeček a kol. (Praha: Nakladatelství Lidové noviny)

CIESLAR, Jiří

1993 „Krvavý román“, *Literární noviny* 4, č. 21, s. 10

DESMOND, John M. – HAWKES, Peter

2006 *Adaptation: Studying Film and Literature* (Boston: McGraw-Hill)

GREGOR, Michal

1982 *Zasloužilý umělec Josef Váchal* (Brno: Dům umění města Brna)

HALADA, Andrej

1997 *Český film devadesátých let: Od tankového praporu ke Koljovi* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny)

HRABÁK, Josef

1989 *Od laciného optimismu k bororu: K historii a patologii dvou odvětví literárního braku* (Praha: Melantrich)

HUTCHEON, Linda

2010 [2004] „Co se děje při adaptaci“, přel. Miroslav Kotásek, *Illuminace* 22, č. 1, s. 23–60

HŮLEK, Julius

1990 „Návrat Josefa Váchala“, In Váchal, Josef. *Krvavý román* (Praha: Paseka), s. 305–318

JUST, Vladimír

1997 „Horáčkův Váchal“, *Literární noviny* 8, č. 49, s. 14

KRÁL, Petr

1998 *Groteska čili morálka šlebačkového dortu* (Praha: Národní filmový archiv)

MOCNÁ, Dagmar

1996 *Červená knihovna: Studie kulturně a literárně historická* (Praha, Litomyšl: Paseka)

SIROVÁTKA, Oldřich

1990 *Literatura na okraji* (Praha: Československý spisovatel)

TALLA, Sylvestr

1976 „Krvavý román“ a jiná dobrodružná četba 19. století (Moravské Budějovice: Sylvestr Talla)

### **Váchal's *Krvavý román* in the Film Adaptation by Jaroslav Brabec**

The subject of the essay is the artistic attempt at a „pulp fiction“, *Krvavý román* by Josef Váchal (1924), and its film adaptation directed by Jaroslav Brabec (1993). Váchal plays a game of mystification, irony, parody and exaggeration with his readers, using readers' knowledge of trivial and scholarly literature as background. Jaroslav Brabec adopts this game into his adaptation employing specific means and technical resources of cinematic medium. He utilizes mute film conventions and visual stylizations while amplifying their features in order to achieve parodic effect, which applies not only to individual film techniques and genres but questions the film itself as medium, and invites the spectator familiar with the media conventions to join the game.