

**KNIHA
K FILMU**

HURVÍNEK

A KOUZELNÉ MUZEUM

Převyprávěla Ivona Březinová

FRAGMENT

Hurvínek a kouzelné muzeum

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.fragment.cz
www.albatrosmedia.cz



Ivona Březinová
Hurvínek a kouzelné muzeum – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2017

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA** a.s.

HURVÍNEK

A KOUZELNÉ MUZEUM

Podle filmu převyprávěla Ivona Březinová





JÁ, ŽERYK

Žít s lidmi je bezva. Mí předkové na to přišli už před mnoha tisíci lety. Já na to přicházím každý den. Bydlet v rodině pana Spejbla je zábavné, pohodlné a bezpečné. I když... bezpečné tedy jak kdy. Jak má totiž v něčem prsty Hurvínek, jde i psovi někdy o život. Jako nedávno v muzeu.

Možná jste si už také všimli, že pokud si pes chce něco cenného schovat, někde to zahrabe. Pokud něco cenného chtějí uschovat lidé, dají to do banky nebo rovnou do muzea. A v jednom takovém muzeu, kde jsou shromážděny spousty starých loutek, pracuje Hurvínkův taťulda, můj pán a náš společný živitel, Josef Spejbl. Dělá tam hlídače. Tohle povolání znám. Troufám si říct, že bych ho zvládl taky.

„Žeryku!“

Do psí misky! Volají mě. Nechte mě to přece doštěkat, lidi. Tak jo. Dík.

Podle dávných stop, které jsem v Muzeu loutek ucítil, se mi podařilo sestavit začátek příběhu, o kterém pan Spejbl, Hurvínek a jeho kamarádka Mánička neměli ani tušení. Vsadte se se mnou třeba o sto kostí, že to bylo jinak. Já vím, že se to stalo takhle...

„Žeryku! Ke mně!“

Pardon, to je jasný příkaz. To fakt musím. Počkejte tady, za chvíli jsem zpátky. Pak vám to doštěkám.

Tak jo. Jsem zase tady. Pan Spejbl mě pasoval na psa hlídačoho. Nakázal mi, že mám ohlídat, aby si Hurvínek nepustil počítač dřív, než napíše úkol. To je teda služba za všechny kosti, to vám řeknu. Ale načmáral úlohu v cukru letu a znaleckým okem ohodnotil, že je to napsané pod psa. Ze zkušenosti vím, co to znamená. Že se mu to moc nepovedlo. Ale co já s tím? Já nic, já pes. Tak radši poslouchajte.





CO JSEM VYČENICHAL

Před dávnými časy žil v našem městě loutkář Bastor. Vyráběl loutky, které vypadaly jako živé. A pomocí magického disku ožívaly doopravdy. Bastorovým divadelním představením tleskalo celé město. Na důkaz uznání byla před muzeem vztyčena jeho socha. I samotné loutky ho obdivovaly.

„Ať žije Bastor, náš stvořitel!“

„Ať žije Pán loutek!“

Loutkář Bastor se spokojeně usmíval. Obdiv dřevěných postaviček ho těšil. Jenže brzy mu to přestalo stačit. Zatoužil ovládat daleko víc loutek, než kolik jich vyrobil. Přemýšlel, přemýšlel, až na to přišel.

„Už vím, jak ten kouzelný kotouč vylepšit!“ zajásal jednoho dne starý loutkář. „To bude senzace!“ pochvaloval si a chystal se do magického disku zasunout další součástku.

„P... pane, co to děláte?“ vyjekl mužíček zvaný Popleta a střapce na jeho hnědé čepici se mu úlekem rozklepaly.

„Vylepšuji svůj kotouč k dokonalosti,“ odsekl Bastor.

„Ale Mistře, to nemůžete,“ přiběhl jiný mužíček, tělo tvořené spoustou knih, z nichž ta poslední, která mu svírala krk jako límec, byla rozevřená. Místo čepice měl na hlavě velkou žárovku, patrně na znamení, že mu to myslí. Však se mu také říkalo Chytrák.

„Proč bych nemohl?“ zeptal se starý loutkář přísně.

„Protože kotouč má svá jasná pravidla,“ snažil se mu vysvětlit Chytrák.

„Cha! Žádná pravidla mé životní dílo nezastaví. Hrát s loutkami umí každý, ale já budu hrát i s lidmi. Lidé se stanou mými loutkami a divadlem celý svět!“ rozvášnil se stařík.

„No a je to tady,“ zabručel mužík poněkud mohutnějšího vzrůstu, než byli Popleta a Chytrák. „Porušení bezpečnostních pravidel. To nemáte strach?“ obrátil se na starého loutkáře.

„Odvalu, Bručoune! Dal jsem do toho celé své srdce.

S tím kotoučem sehraji největší představení všech dob!“



„Mmm... možná by bbb... bylo lepší přestat, dokud je čas,“ namítl Popleta třesoucím se hlasem.

Jenže Bastor tři postavičky, které kdysi stvořil, neposlouchal. Soustředěně se věnoval uskutečnění svého velkého plánu. Vložil součástku do disku. Ten se v jeho rukou prudce roztočil. A pak...

Popleta, Chytrák a Bručoun s děsem v očích sledovali, jak se z loutkáře stává podivné monstrum.

„Ne, to ne!“ zašeptal Chytrák.

Bručoun jen ztěžka polkl.

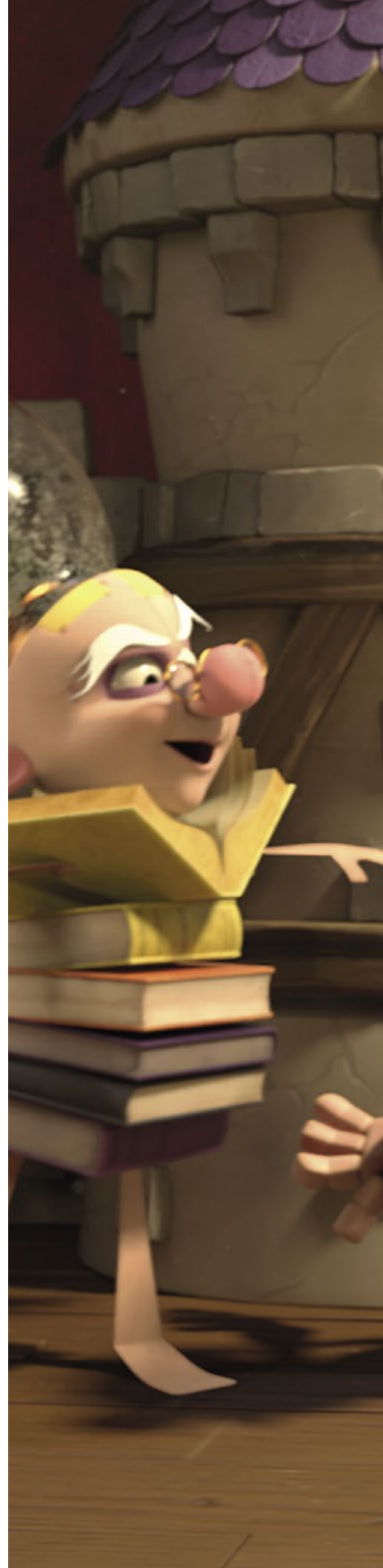
Popleta si hrůzou zakryl oči. Ale děsivou skutečností tím nezahnal.

„Uahahahaha!“ burácel sálem vítězoslavný smích, dolétl vzhůru ke kopuli stropu a odtamtud spadl zpátky k podlaze, až se zdi zachvěly. „A teď budu tím nejmocnějším Pánem loutek na celém světě! Uahahahaha!“

Nepodařilo se mi vyčenichat, co přesně se dělo dál. Je to už dávno, co ďábelský smích dozněl. Neohroženým postavičkám se nějak podařilo děsivé monstrum přemoci a pak samy usnuly spánkem loutek, které nikdo nevodí. Z velkého a kdysi slavného divadla se stalo muzeum. Místo Pána loutek v něm na vše dohlíží pouhý hlídač, pan Spejbl, můj pán. Na loutkáře Bastora se skoro zapomnělo. Jen jeho socha tvrdne před muzeem. Občas u ní zvednu nožku, však víte. I pes si musí ulevit. Ale jestli si myslíte, že tohle je konec celého vyprávění, tak to teda ani náhodou. Tohle je totiž teprve začátek.

„Žeryčku!“

Á, volají mě. Že by večere? Na okamžik se tedy omluvím. S plným břichem se lépe povídá. Čeká nás dlouhá noc. Nebojte se, neusnu. My psi stejně spíme na půl oka a čtvrt ucha. Dospím se ráno, až bude Hurvínek ve škole a pan Spejbl v práci. Hlavně nikam neodcházejte. Zhltnu věcu a jsem u vás.





HURVÍNEK PÁNEM TEMNOT



Tak jdeme na to. Trochu se mi z toho ježí srst, protože vím, co mě čeká. Psa by do takového příběhu nevyhnal. Ale já, Žeryk, se do něj neohroženě vrhnu a... no, prostě poslouchejte. To bylo tak...

Toho dne přinesl Hurvínek domů novou počítačovou hru. Asi víte, co tím myslím. Mně osobně dlouho trvalo, než jsem pochopil, že na počítači se nepočítá, ale píše. Ovšem Hurvínek na něm hraje hry. Vydrží u té krabice sedět dlouhé hodiny, hrbí záda a poulí oči do monitoru, div se mu nevykutálí z hlavy. Musím ovšem přiznat, že v téhle činnosti je fakt dobrý. Nemyslím v hrbení a poulení, ale v hraní. Kam moje psí paměť sahá, vždycky snil o tom, že se jednou dostane do síně slávy jako vítěz.

Tentokrát sehnal nějakou opravdu skvělou hru, protože se s ní hnal domů na koloběžce jako smršť. Vím, co říkám, jel jsem totiž na té koloběžce s ním. Uši mi vlály, jazyk mi z tlamy ulítával na stranu, jen to pleskalo, a ocáskem jsem se marně snažil kormidlovat. Brzdit nebylo čím, protože na zem jsem nohama nedosáhl. Naštěstí je Hurvínek nejen dobrý hráč počítačových her, ale i skvělý řidič koloběžky. „Tradáá!“ řítili jsme se ulicemi. Jen s dopravními předpisy je Hurvínek trochu na štíru. Zvláště co se týká překračování povolené rychlosti. Ale to se poddá. Doufám. Před domem každopádně zabrzdil tak prudce, že jsem přepadl přes řídítka rovnou do náruče Hurvínkovy kamarádky Máníčky. „Chceš mě zabít!?“ vyjekla.

Už jsem se na ni chystal štěknout, že nechci, ale pak mi došlo, že se takhle osopila na Hurvínka. Jenže tomu to bylo šumafuk.

„Ahoj, Máni! Tomu neuvěříš. Sehnal jsem Pána temnot,“ ukazoval jí pyšně disk s novou počítačovou hrou.

„Jde se pařit!“



Pán temnot. Už podle toho názvu jsem věřil, že se všichni řítíme do pořádné šlamastyky. Jenže jsem nevěděl, jak tomu zabránit. Na Máníčku však zmínka o Pánovi temnot neudělala žádný dojem. To mou ostražitost ukolébalo.

„Pařit... to jsi celý ty,“ ohrnula nos, div jí brýle neposkočily. „Hry je to jediné, co tě zajímá.“

„A jéje. Slyším šprtku,“ poznamenal Hurvínek už na odchodu.

„Zítra jedeme na školní výlet, tak nezapomeň,“ křikla za ním Máníčka.