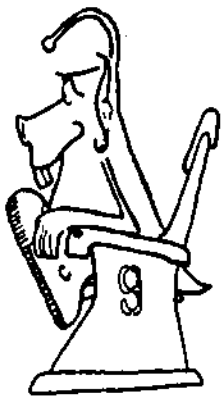
SR®

131

Temný krystal



Temný krystal



Kamera: Oswald Morris
Hudba: Trevor Jones
Scénář: David Odell, Jim Henson
Námět: Jim Henson
Režie: Jim Henson, Frank Oz

Jiný svět. Jiný čas.
Doba plná zázraků.

Země byla plodná, svět tonul v záři sluncí. Dokud se nerozpadl krystal. Zlatá záře krystalu pohasla. Krystal potemněl. Na svět se počala snášet tma a chlad. Zmizela zelená pole a louky, řeky vyschly. Kraje se zmocnila poušť. Co bylo jednotné, spojené, se rozdělilo, rozpadlo. Svět se rozštěpil tak, jak se rozštěpil krystal. Zlo, kruté, vládychtivé zlo se chopilo moci a nastolilo takový pořádek, který by mu zaručoval věčnou moc. Zmizely Nejvyšší Bytosti tohoto světa a objevili se Skeksové. A také Urzahové.

A byli to právě zlí, krvelační Skeksové, kteří se chopili vlady nad světem. A tehdy se objevilo proroctví.

Až jednou, za tisíc let, nastane konjukce všech tří sluncí, která zahřívají a osvětlují tento svět, tehdy může být krystal uzdraven. A jediný, kdo to může učinit, je Gelfling. A Skeksové začali Gelflingy vybíjet.

"Iene! Iene"
Mistr volal svého žáka. Posledního z rodu Gelflingů.
"Iene, můj čas přichází. Je nás, Urzehů, již jen deset. Naše rasa vymírá. Ale já jsem spokojen. Podařilo se mi naučit tě spoustu užitečných věcí. I když vím, že jsem nestihl tě naučit všechno. A už nestihnu. Vím, že umírám. Iene, jsi poslední Gelfling. A blíží se konjunkce. Máme poslední možnost

zachránit svět. Poslední. Musíš najít odštěpek krystalu. Iene, Aughra ti pomůže. Jen Ty můžeš uzdravit krystal a zachránit svět.

"Mistře, neopouštěj mne! Vždyť já nevím, kde krystal najdu. Kde je odštěpek. Mistře!"

Nejstarší Urzah však již nevnímal. Oči se mu zavřely, hlava poklesla. A za chvilku zůstala na pohovce jen látka, do níž byl starý Urzah zabalen. Jeho tělo se ztratilo. Zmizelo.

Ve stejné době daleko odtud, uprostřed pouště v černém paláci umíral imperátor. Nejvyšší vládce Skeksů i celého světa. Všichni zbývající živí Skeksové se shromáždili kolem lože. Jeden z nich, ten nejodvážnější, již sahal po vládcovském žezle. Ale to se již Imperátor posadil na posteli. "Já ještě žiji. Já jsem Imperátor! Já! Ale síly mu již docházely. Zhroutil se zpět do zlaceného lože. Byl mrtev. Jeho tělo se počalo drobit, rozpadat. Drahé látky, do nichž byl oděn, splaskly. Již neobsahovaly žádné tělo. Tělo zmizelo. Ve stejnou dobu, kdy zmizelo tělo velmistra Urzaha.

Skeksů bylo kolem lože mrtvého imperátora již jen devět živých. Byla to vymírající rasa. Stejně jako bylo Urzahů. I oni vymírali. Nezadržitelně.

V Imperátorově ložnici se rozpoutalo peklo. Jeden Skeks přes druhého křičel a postrkoval se. Všichni najednou chtěli být imperátory. Spory a hádky skončili nakonec až když se do sebe pustili dva nejzuřivější kandidáti na trůn, Nejvyšší komorník a Nejvyšší generál. A ostatní Skeksové chtěli vidět souboj.

"Otroci, připravte souboj!"

Do sálu vběhlo několik malých bytostí. S prázdným pohledem v očích. Bezduché loutky. Chopily se provazu a vytáhly do síně z otvoru pod podlahou černý kamenný monolit. O něj byly opřeny dva podivné meče. Komorník i Generál se chopili meče.
Po chvilce pokřikování a dodávání-si odvahy začali Skeksové bušit meči do monolitu. A generálovi se jej podařilo přeseknout. Zvítězil v boji o trůn. Komorník byl poražen. Ostatní Skeksové se na něho vrhli jako supové. Strhali z něho šaty, šperky, odznaky moci a byly by ho snad i zabili, kdyby jejich nový Imperátor jen milostivě nevyhnal z hradu.

Trůnní síní, kde se právě nový Imperátor ujel moci, se rozlehl tichý tón.

"Krystal nás volá. Rychle ke krystalu." Všichni Skeksové se rozběhli do sálu s krystalem.

Ien dlouho bloudil krajinou, než se mu podařilo dorazit k vysokému srázu. Cesta dále nevedla. Nezbývalo, než lézt vzhůru. Ien pomalu šplhal po ostrých strmých skaliskách. Objevil veliké růžové sasanky, které utekly, když se jich pokoušel dotknout. Konečně se mu podařilo vydrápat se na malou skalní plošinku, kterou obrůstaly dlouhé popínavé rostliny. Ien udělal krok a ocitl se v zajetí rostlin, které ho spoutaly a vyzdvihly do výše. Byl chycen. Pojednou se objevilo oko v něčí ruce. Oko si ho překvapeně prohlíželo.

"Kdo jsi? vypadáš jako Gelfling, smrdíš jako Gelfling. Možná, že opravdu i jsi Gelfling. Co tedy chceš?"

"Ty jsi Aughra?" zmohl se překvapený Ien konečně na slovo. Oko zmizelo a ruka jej vrátila na původní místo, do střepaté hlavy ozdobené mohutnými bereními roky. "Možná jsem Aughra. Co chceš?"

Kořeny konečně na pokyn své paní pustily zajatce a tak mohl Gelfling vysvětlit, proč přišel. "Posílá mne mistr. Mám odnést odštěpek krystalu!"

"Pchch, odštěpek. Stejně ti k ničemu nebude. Nevíš ani co s ním máš udělat, hloupý Gelflingu."

"Aughro, moc tě prosím, pomoz mi a dej mi ten odštěpek. Vím od svého mistra, že je moc důležitý."

Když se všichni Skeksové sešli u krystalu, tak ztichl. V potemnělém sále, do kterého vnikalo světlo jen trojúhelníkovým otvorem ve střeše, se vznášel Temný krystal. Vznášel se v proudu horka, které proudilo z hlubin. Z temných, žhavých hlubin bezednou šachtou na povrch. A neslo krystal, který temně rudě zářil. V krystalu se pojednou objevil obraz strmé skalní stěny, po níž šplhal Ien.

"Sálem zazněly výkřiky: "Gelfling, živý Gelfling. Proroctví říká, že jedině Gelfling může uzdravit krystal. Musíme Gelflinga zabít!" Imperátor pozdvihl své žezlo. "Síly temnot, sluhové zla, Glasonové, jděte a zabijte Gelflinga. Přineste Gelflinga semi" V temných koutech sálu se objevil pohyb. Ohromní opancéřovaní krabi s obrovskými klepety se pohnuli a vydali se na svou zkázonosnou cestu.

Aughra vzala vykládanou skříňku a před překvapeného Iena vysypala velikou hromadu křišťálových úlomků. "Aughro, který to je?"

"Ty to nevíš? Pchchch. Vždyť jsem říkala, že jsi hloupý Gelfling. On to neví. Neví! Pchch."

Najednou si Ien vzpomněl. Když se Urzahové potřebovali soustředit, sjednotit své mysli, spojil je nejvyšší ton, posvátné hluboké Óoooooop. A Ien měl píšťalku, která vydávala podobný ton. Přiložil si ji ke rtům a foukl. Píšťalka promluvila a jeden jediný úlomek z celé hromady se rozzářil. To byl odštěpek temného krystalu. Ten jediný správný odštěpek. Když Aughra viděla, že Ien úlomek poznal, zavedla ho do veliké jeskyně. Tam se prohánějí po mnoha složitých drahách, navzájem se proplétaly, různě veliké a barevné koule. Ien nikdy nic takového neviděl. Bylo to planetárium. Aughra mu začala vysvětlovat, jak to všechno chodí, že tady ona pozná kdy a jak co bude.

Mluvila o tisícileté konjunkci tří sluncí, když byl její výklad náhle přerušen. Stěna jeskyně se provalila a dovnitř se začala hrnout děsivá monstra. Glasonové. První klepeto cvaklo jen malý kousek před zděšeným Ienem. To už se ale Gelfling stačil vzpamatovat a zachytil se právě kolem prolétající nějaké planety. Ta ho vynesla vysoko, mimo dosah klepet Glasonů. To už ale obludy zastavili věčný pohyb planetária a počali si Iena přitahovat. Zuřící a vztekající se Aughry si vůbec nevšímali. Ienovi se podařilo seskočit na ochoz a uniknout otvorem ve stropě. Vypadl z jeskyně jakýmsi jejím oknem a sjel dolů pod skálu. Glasonům se ztratil kdesi hluboko pod srázem, v křovinách a temnotě. Když se ohlédl zpět, bylo již celé Aughřino sídlo v plamenech. Ienovi se v očích objevil výraz zoufalství. Přinesl sem neštěstí.

Dlouho pak šel bez cíle, jen tak, nezdařilo. Hlavně pryč, daleko od těch příšer. Dávno už byl den a v lese, kterýmprocházel, kypěl život. Ptáci zpívali, sluneční svit pronikal clonou stromů. Všechno vypadalo tak klidně, mírumilovně, jako by se minulé noci nic nestalo. Jako by neexistovalo žádné zlo, žádní Glasonové.

Najednou na Iena odkudsi z křoviska vybafla malé chlupaté a zuřivé zvířátko. Ien se lekl a uskočil. Po pás zapadl do bažiny. "No tak, Fizgigu, nech toho!" ozval se hlas. Na mýtinku vystoupila postava v plášti s kápí na hlavě. Kapuce se svezla a objevila holčička. Gelfling jako Ien. Dlouhé světlé vlásky rozzářily les. Hluboké oči se překvapeně dívaly na Iena. "Ty jsi Gelfling!" v tom konstatování bylo i veliké překvapení. I pro Iena to bylo překvapení. Mistr mu říkal, že on je poslední z Gelflingů. A tady je jiný Gelfling. "Já jsem Ien a "já Kira". Pojednou se pod Ienem začala propadat půda a potápěl se. Kira jen vydala dlouhý táhlý zvuk, něco jako "hulůůů" a Ien se překvapen počal opět vynořovat. Jakási podivuhodná želva jej na přání Kiry vzdvihla z bažiny. Kira podala Ienovi ruku. Ruce Gelflingů se spojily. Kolik v tom bylo symbolického. Bude svět zachráněn?

Glasonové dovlekli zmítající se pytel se zajatcem před hodující Skeksy. Z pytle se vyhrabala Aughra a začala Skeksům příšerně nadávat. "Copak já jsem nějaký Gelfling, vy hloupí Skeksové?" A přestože byli dvakrát tak větší jako Aughra, krčili se Skeksové za svými stoly a zděšeně sledovali její nadávání. Když se konečně vzpamatovali, dali ji zavřít do sklepního vězení.

Daleko od hradu, v místě, kde dlouho Urzehové žili, nedešel čas shromáždění. Ze společného mručení posvátné hlásky se všichni sešli. "Zanedlouho se tři slunce setkají. Je čas vyrazit na cestu. Krystal nás volá!" A všichni se pomalu, kolébavě vydali na dlouhou cestu přes kamenitou poušť až tam, kde z pouště vyčníval temný hrad, sídlo krystalu a Skeksů.

Kira zavedla Iena do vesnice, kde vyrostla a představila jej Podlingům, veselým trpaslíkům, kteří ji vychovali. Na oslavu Kiřina návratu se chystala hned velká slavnost, protože Podlingové byli pořád veselí a život trávili v radovánkách.

Imperátor však nenechal Glasony odpočívat. Gelflinga nechytili, ale bylo ho třeba zabít. "Netopýři krystalu. Lette, hledejte Gelflinga. Prohledejte celou zemi. Najděte ho!" Pod stropem chrámu to zašumělo a z věže se do všech stran rozletěla hejna černých netopýrů.

Kira s Ienem se zrovna projížděli na loďce a prohlíželi si kraj, ve kterém Kira vyrostla, když se vysoko na nebi mihl černý stín. Dívka ani na okamžik nezaváhala, chopila se své zbraně a podařilo se jí netopýra sestřelit. Ještě, než bídný tvor dopadl, podařilo se mu však vyslat obraz do temného hradu a tak bylo místo pobytu dvou Gelflingů prozrazeno. Oni ale zatím nic netušili, myslelí si, že netopýr zahynul včas. Vrátili se tedy k Podlingům a radovali se společně s nimi. Zábava však byla zanedlouho přerušena, když se za mohutného lomozu a rechotu provalily zdi obydlí Podlingů a dovnitř se vevalila monstrozní těla Glasonů. Nastal zmatek. Podlingové křičeli a pobíhali sem tam. Glasonové se ohánějí svými strašlivými klepety a ničili všechno kolem sebe. Kiře a Ienovi se podařilo v nastalém zmatku uprchnout. Vyběhli do temného lesa, kde se chtěli před svými pronásledovateli schovat. Přesto je jeden Glason zahlédl a vyčel se za nimi. V tom se

odkudsi ze tmy vynořil Komorník a Glasona zastavil. Velitelským pohybem jej poslal zpět pustošit sídlo Podlingů a dva uprchlíky tak zachránil před dopadením.

Ien s Kirou si však ničeho nevšimli a utíkali dál a hlouběji do lesa. Když už oba nemohli, svalili se do mechu.

"Všem přináším jen zkázu a záhubu", naříkal Ien. "A všechno kvůli tomu hloupému odštěpku krystalu, který ani nevím, k čemu je dobrý." a dříve, než mu v tom Kira mohla zabránit, mrštil úlomkem daleko do lesa.

Nastalo ráno. Sluneční paprsky pronikaly korunami stromů a nic nenasvědčovalo tomu, že mají oba Gelflingové za sebou tak krutou noc. Odpočatí vstali a prohlíželi si místo, kam v noci doběhli. Nedaleko od nich se ve spleti popínavých rostlin objevilo polorozbořené ale stále honosné sídlo. U něho Kira našla i odštěpek krystalu, který Ien v noci zahodil. Oba Gelflingové vešli do zříceniny. Stěny paláce byly pokryty obrazy a nápisy. Naštěstí Urzahové naučili Iena číst tyto znaky.

A Ien tak vlastně zjistil, že jsou na místě, kde kdysi dávno žili Gelflingové. A hlavou mu proběhly matné vzpomínky na to, jak jej jeho maminka dávno ukryla do temného kouta a jak ji pak uchvátila klepeta Glasonů, jak se jej ujali Urzahové a vychovávali ho, naučili ho číst a vědět spoustu důležitých věcí. Pak objevil na stěně zámek s malbou krystalu. A bylo tam napsáno i proroctví. Jedině v době, kdy se tři slunce sejdou, je možné uzdravit krystal a vrátit zemi mír a starý pořádek. A jediný, kdo to může provést, je Gelfling. Nikdo jiný. Teď už Ien věděl, co má s odštěpkem dělat. A pochopil, proč jej tak urputně pronásledují.

Náhle se za nimi ozvel skřehotavý hlas Komorníka. S leknutím se otočili. Ale Skeks se nechoval nepřátelsky. Naopak. Přemlouval Gelflingy, aby se s ním spojili, že on je také pro mír, že společně uzdraví krystal. Kira však včas vypozorovala v jeho hlase podlézavý tón a varovala Iena. A tak mohli včas utéci, než se po nich komorník stačil vrhnout. Proběhli zříceninou a ztratili se svému pronásledovateli v lese.

Když doběhli k nějakým skalám, Kira se zastavila a s dlaněmi u úst několikrát zavolala:"Stanetemo!"

V úžlabině se objevily veliké hubené bytosti, na čtyřech chůdovitých nohách. "To jsou Stanetemové. Oni nás donesou k zámku s krystalem. Musíš se ale pevně držet, protože oni běhají moc rychle." Ien nejprve odmítal vzít Kiru s sebou, cesta byla nebezpečná a její konec ještě nebezpečnější. A on ji nechtěl tomuto nebezpečí vystavovat. Dívka se však nenechala odbýt. Nasedli tedy spolu na dvě vysoké bytosti a vyrazili na cestu.

Krajina se kolem nich jen míhala. Za chvíli zanechali les daleko za sebou a oba Stanetemové uháněli kamenitou pouští. Netrvalo to dlouho a dohnali karavanu Glasonů, kteří v proutěné kleci vlekli Skeksům nové otroky, Podlingy. Kira hned pobídla svého Stanetemu a ten se na Glasony vrhl. Svými kopýtky z výšky prorazil krunýř několika Glasonům. V zápalu boje však Kiru shodil. Ien také přispěchal na pomoc. Spolu s Kirou se pokoušeli otevřít klec s Podlingy. Stanetemové se bili statečně, byli však jen dva. Jeden se v pevném objetí s Glasonem zřítil z vysokého srázu a druhého nakonec Glasonové porazili a jak se ocitl na zemi na dosah jejich klepet, byl s ním konec. Jen několika Podlingům se podařilo uprchnout, když se k oběma Gelflingům Glasonová zase obrátili. Oba pomalu ustupovali, až se ocitli na okraji téhož srázu.

A Gl sonové se blížili. Kira popadla do jedné ruky Iena, do druhé Fizzgiga, kterého pro jeho úpěnlivé naříkání při odjezdu rovněž vzala s sebou a s oběma skočila ze srázu. Ien hrůzou zavřel oči. Pojednou se pád zmírnil, svist okolo ustal a za chvíli měkce dosedli na dno kanonu. Ien si s překvapením prohlížel krásná Kiřina křídla. "Já žádná nemám, jak to?" divil se.

"No samozřejmě. Jsi přece chlapec!" odpověděla mu prostě Kira. A když se potom rozhlédli po dně kanonu, spatřili ve skále vytesanou tlamu draka. Podzemní chodba, vchod do zámku, cesta ke krystalu. A když vystupují po skále přímo do otevřené tlamy kamenného draka, nevšimnou si, že jejich cesta je shora sledována bystrýma očima komorníka.

Oba Gelflingové i s Kiřiným Fizzgigem opatrně postupovali temnými sklepeními zámku. Nedaleko od nich, v podzemní laboratoři byla v kleci uvězněna i Aughra a sem také Glasonové dovlekli zmítající se Podlingy. Nejvyšší císařský alchymista jednoho z nich připoutal ke křeslu. "Zanedlouho z tebe krystal vysaje všechnu tvou životní energii a staneš se také poslušným otrokem, tak jako mnozí Podlingové před tebou. A tvé životní energie se napije sám Imperátor." Podling se chvěl strachy, když mu Skeks připevňoval na ruku hadičku, na jejímž konci byla číše na jeho životní energii. Skeks pohnul pákou a před Podlingem se otevřel otvor do rudé šachty, nad kterou visel temný krystal. V šachtě se objevilo rudé zrcadlo. Do Podlingových očí se vpil rudý paprsek. Lesk jeho očí pomalu pohasl a do číše počala odkapávat čirá tekutina. Když se uvolnila pouta na rukou, sestoupila z křesla na rozkaz Skekse jen pouhá troska, otrok bez vůle.

Komorník sestoupil také do podzemí zámku a vydal se Gelflingům naproti. Když se v přítmí proti nim objevil, lekli se. Ien však hned nebojácně vyrazil vpřed a bodl Skekse do ruky odštěpkem krystalu. "Moje ruka," ozval se výkřik a objevila se krev. V témže okamžiku i na pláni před zámkem, kde pomalu postupovali Urzahové, se ozvalo "Moje ruka," a na jedné ruce se objevila krev.

Skeks se rozzuřil a podtrhl sloup, na kterém ležela část klenby. Než mohl Ien uskočit, zasypalo ho to. Kira se pak stala už lehkou kořistí. A komorník ji vlekl do stejné laboratoře, ve které přišel před chvílí o svou životní energii Podling.

Nejvyšší alchymista pak vítězoslavně položil před Imperátora číši tekutiny. Když se nejvyšší Skeks napil, vrásčitá kůže na jeho pařátech se napnula, špinavě šedá barva kůže zmizela a objevila se mladická zelená. Kouzlo omlazení však trvalo jen chvíli a vše se vrátilo do původního stavu.

"Ty lotře, ty jsi mne podvedl. Vždyť to působí jen krátce. "

"Vaše Milosti. Byla to jen životní energie Podlinga. Dříve jsme ji získávali z Gelflingů a ta působila mnohem déle!"

"Gelflingy! Gelfling", ozývalo se palácem, když byl komorník spatřen s Kirou. Ten si svůj původní záměr rozmyslel a předvedl Kiru před Imperátora. "Vaše výsosti! Hledali jste Gelflinga a já jediný jsem ho dokázal najít a přivedl jsem vám ho!"

Imperátor tedy komorníkovi milostivě prominul a vrátil mu jeho šat i odznaky a pak přikázal Gelflinga zbavit životní

energie. A tak se Kira ocitla také připoutána v křesle, přední se objevil otvor, zrcadlo a do očí se jí zapíchl rudý paprsek.

Fizzgig mezitím zuřivě hrabal v suti, až se mu podařilo se prohrabat k Ienovi a probudit ho z bezvědomí. Gelflingovi se nakonec podařilo vyprostit. Času bylo málo, musel spěchat ke krystalu. Hnal se chodbami, Fizzgig se někde ztratil při pronásledování nějakých malých zvířátek. Náhle Ienovi zmizela zem pod nohama a kamsi se propadl. Jen se stačil zvednout, začala se kolem něho míhat klepeta Glasonů. Situace vypadala beznadějnou. Ien věřil odštěpku. Když mohl poranit Skekse, třeba i teď něco změže. A bodl jím do stěny. A stěna se skutečně provalila. A objevil se rudě žhnoucí otvor. Otvor do šachty pod krystalem. Ien se dlouho nerozmýšlel a protáhl se dovnitř. Do otvoru proniklo i několik klepet, ale Glasonové již za ním nemohli. A Ien šplhal vzhůru a snažil se nedívat do bezedných hlubin pod sebou, do samého jícnu pekla.

Aughra spatřila v křesle Gelflinga. "He, Gelfling. No tak, Gelflingu, braň se, volej zvířata. Máš na to právo!" A Kira poslechla. Jeskyní se rozlehlo její volání o pomoc. Zvířata v klecích jako by náhle zdivočela. A Kira znovu a znovu volá:"Hulůůůů!" Klece se rozhoupaly, převracely. Zvířata se drala ven. A všechna se sesypala na Skekse. Marně se ohánět a křičel. Ptáci, netopýři, krysy, všechno se na něho vrhlo. Kira se vzpamatovala. Tekutina, která z ní už začala odtékat, se vracela zpět. Zvířátka přehryzala i pouta a Kira byla volná. Skeks se ohánět marně, až upadl do otevřeného otvoru do jícnu. S hrozným křikem se zřítil a zmizel v pekelném žáru.

Nedaleko zámku, na planině, se také zableskla a jeden z postupujících Urzahů zmizel.

Ienovi se podařilo vyšplhat až do sálu s krystalem. Nikdo tu ještě nebyl. V trojúhelníkovitém otvoru ve střeše se už objevila všechna tři slunce. Jen ještě vydržet, než se setkají. Proto se Ien ukryl na galerii. Kira se mezitím vysvobodila z jeskyně a doběhla také ke krystalu. Pohledy obou Gelflingů se přes sál setkaly. A to již přicházeli Skeksové. Pomalu obstoupili krystal. V téže době již i Urzahové dorazili k zámku. Glasonové se sice pokusili zahradit jim cestu ale i oni museli ustoupit před hlasem nejvyššího tónu. A Urzahové vešli do zámku.

Fizzgig konečně našel svou paní a s radostným štěkotem se k ní vrhl. Skeksové zvedli hlavy a spatřili Gelflinga. A druhého. S odštěpkem. Tři slunce se již blížila k sobě. Teď šlo Skeksům o všechno. Uchovat si vládu nad světem na věky nebo zahynout. "Glasonové, zničte Gelflingy!"

Ien ustupoval až na okraj galerie. Dále už nemohl. A Glasonové se blížili. Nezbývalo než skočit. Skok se podařil a Ien dopadl na krystal. Nárazem mu však odštěpek vypadl z ruky a skutálel se mezi Skeksy. Dříve, než se ho však stačili zmocnit, slétla mezi ně Kira a popadla odštěpek. Kruh kolem Kiry se však již uzavřel. Skeksové chvíli váhali. Bojovala v nich touha zmocnit se odštěpku a zničit ho a z proroctví pramenící hrůza z Gelflinga. Nebylo však možno se rozmýšlet dlouho.

"Iene, uzdrav krystal!" a odštěpek vylétl vzhůru přímo do nastavené dlaně. Dýka se zaleskla v pařátu Skekse a zabořila se Kiře do zad.

Ien neměl ani čas vykřiknout a jen se zděšeně díval, jak se Kiřino tělo pomalu sesouvá na zem. Za zvuku nejvyšší hlásky vešli do sálu pomalu Urzahové. Tři slunce se setkala. Teď. Teď nebo nikdy. Ien pevně uchopil odštěpek a zasunul jej na místo, odkud kdysi odpadl. Celý zámek se zatřásl v základech. Gelfling spadl na zem. Snop bílého světla ze tří spojených sluncí pronikl otvorem ve stropě a zasáhl krystal. Tmavá barva zmizela. Krystal zazářil tak jasně, že to oči nemohly snést. Ien ale už nic nevnímal. Po zmítající se podlaze se doplazil k mrtvé Kiře a sevřel ji do náručí. Teď už bylo všechno jedno.

Z krystalu vytryskly proudy bílých paprsků a zasáhly 8 okolostojících Skeksů i 8 Urzahů. Celý zámek se třásl. Dříve zazděné okna a otvory se znovu otvírały. K zemi padaly kusy zdiva. Do chrámu se dobývalo bílé světlo. Šestnáct postav splynulo v osm. Jeden Skeks a jeden Urzah se spojili a vytvořili opět jednu bytost. A jedna z těchto bytostí promluvila.

"Co bylo rozděleno, opět se spojilo. Co bylo rozděleno, je opět jednotné. Kdysi dávno jsme ve svém šílenství rozbili krystal. A jak se rozštěpil krystal, rozštěpil se i svět. A vládv se zmocnilo zlo. Nyní jsi ty všechno spojil. Drž ji dobře, protože ona je také součástí tebe samého. A jednotný svět teď patří vám".

Kira se v Ienově náruči pohnula a otevřela oči. Osm bílých sloupů náhle zmizelo a zůstal jen bíle zářící krystal v prosluněném chrámu. Snop světla zmizel a na obloze opět zářila tři samostatná slunce.

Černý zámek se proměnil v bílý a tam, kde dříve všude byla kamenitá poušť, objevily se pole, louky a lesy. A modrá řeka.

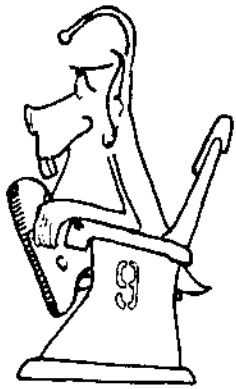
To hlavní, co k tomuto filmu musí být řečeno je to, že to byl film z velké části loutkový. Ve filmu byla v malé míře použita i hraná akce /snad/, ale byla dokonale kombinována s loutkami. Asi by se nemělo stát, že se ve Světelných rocích napíše, že nad něčím zůstával rozum stát, ale u některých akcí loutek v tomto filmu je to naprosto na místě. Animace byla totiž prováděna v reálném čase, neboť kolem loutek vítr honil prach, sypalo se nesčíslné množství kamínků a tekly pravé přírodní potoky a vodopády. Loutky prováděly přemety a takové pohyby, jejichž neanimování si prostě neumím představit. Snad jedině na Stenetemech bylo v jednom záběru vidět, že jsou to lidé v masce.

Brian Frond, který vytvořil všechny postavy a Roy Field s Brianem Smithiesem, kteří byli odpovědni za speciální efekty, odvedli vskutku vynikající práci.

Nejen technickádokonalost je to, co na tomto filmu obdivujeme. Tvůrcům se podařilo vdechnout loutkám více života, než kolik by ho mohliobsahovat skuteční živí herci. Film působí svým kou-

+++ Dokončení na straně 23 +++

krull



Země vzniku : GB, 1983
Kamera : Peter Suschitzky
Scénář : Stanford Sherman
Hudba : James Horner
Speciální efekty : Derek Meddings
Režie : Peter Yates
Hrají : Ken Marshall, Lysette Anthony, Freddie Jones aj.

Jmenuji se Ynyr. Budu vám vyprávět příběh, ve kterém jsem si jist pouze jednou věcí. Přiletěly a byly tu. Bestie. Chtěly ovládnout náš svět, naši planetu Krull. A podle toho se také chovaly : ničily přírodu, zabíjely zvířata, pod jejich paprsky umírali i lidé.

Všechno ostatní je jen legenda. Všechno ostatní o mladém Králi a mladé Královně, o jejich Cestě za Svobodou. Svou, mojí, těch ostatních, toho ostatního. Od Bestií. Vedených Zvířetem.

K planetě Krull, kterou osvětlují dvě Slunce, se vesmírem přibližuje Černá pevnost. Vlétá do atmosféry, poté měkce dosedá do krajiny. Bestie terorizují krullský svět. Když Černá pevnost zmizí, objeví se vzápětí na jiném místě. Nikdo přesně neví, kdy zmizí, nikdo neví, kdo se má pro příště obávat její přítomnosti.

Uprostřed úrodné krajiny pod úpatím vysokých hor se rozkládá osamělý Hrad. V něm čeká Panovník se svým dvorem a dcerou Lyssou na ženicha. Colwyn je se svým Otcem a nepočetným doprovodem již na cestě. Ani jeden z rodičů by se k podobnému kroku nerozhodl dobrovolně; ale situace v Zemi nutí zantipatizované strany sjednotit se, postavit do čela mladého Krále a zastavit postup Bestií.

Colwyn je mladý, sličný, statečný a silný. U Lyssy sílu nahrazuje něžnost. První pohledy, první doteky ... ne, myšlenkou nebude ani jeden z novomanželů během svatebního obřadu nepřítomen. Ne, nebude to svatba z donucení ...

Slavnostně vyzdobený sál se neliší od všedně zařízené místnosti. Není čas na zbytečnosti. Všichni jsou rozechvělí. Chvíle Svobody se blíží.

Oheň a Voda mají prověřit hodnotu uzavíraného sňatku. Lyssa bere do ruky pochoden a dává jí Oheň; zapálenou ji pak noří do Vody : můj budoucí muž musí umět vzít Oheň z mých rukou. Colwyn potápí ruku těsně pod hladinu. Když ji vytáhne, na roztažené dlani se třepotají plameny nezničitelného Ohně ...

Ale nic víc. Pod těžkými údery se láme pevná hradní brána, překvapení obránci padají pod ranami útočících Bestií. Zvíře vyslalo své oddíly, aby mu přivedly Lyssu.

Všichni muži se chápou zbraní, čtyři z nich pak doprovází Lyssu na útěku k tajnému východu. Colwyn se urputně ohání mečem, zatím se mu daří uhýbat smrtícím paprskům. Ne však už ostatním. Otec Lyssy umírá mezi prvními, stejný předek Colwyna žije o něco déle.

Smrtelné jsou ale i Bestie. Povede-li se ke zkáze vedoucí zásah, pokryje neprůhlednou přilbu na jejich hlavě nafialovělé sršení energie, zároveň se ozve křepavý a syčivý zvuk. Bestie se sesune k zemi, z prasklého skla přilby nesmírně rychle vystartuje blíže neurčitelná, asi jako jezevčík dlouhá, chapadlovitá potvora, která se zahrabe /zaryje, zatluče, zavrtá/ do podkladu pod sebou - kamenné podlahy Hradu pro ni nejsou překážkou.

Lyssa nemá šanci. Její čtyři strážci jsou usmrceni, málem Královnu jedna z Bestií vytáhne k sobě na koně. Tomuto již přihlíží Colwyn. Nemůže se ale unášené vrhnout na pomoc, neboť na druhé straně dvorany zápasí o život Otec. Krátké váhání vede k předem jasnému výsledku : Otec umírá, Lyssa mizí za zdmi pobořeného Hradu. Uvnitř zasahuje paprsek běsnícího Colwyna do levého ramene. Několik neovládaných kotrmelců po schodišti, naštěstí ne moc dlouhém.

K mrtvému Hradu přijíždí na koni Ynyr. Stařec, na prahu Života, jasné však Myslí a vyhraněných Zásad. Jako kdyby věděl, co v Hradu nelezne ...

Colwyn je v bezvědomí. Ze stavu živé smrti ho probouzí palčivá bolest v rameni. Ynyr hbitými prsty potírá ránu hojivou mastí, která zranění zacelí. Nezažene však bolest.

Mladý Král je na pokraji sil. Fyzická bolest mu spaluje tělo, smutek nad ztrátou Otce vysušuje zbytek zdravého rozumu, z něhož hodně ubrala nešťastně naplněná Láska. Ynyr má poslání Učitele, jeho tvrdá slova nacházejí svůj blahodárný vliv i zde : není čas na sebelitování, smutek a hoře. Musíš se vzchopit, ještě jsi neprohrál. Žiješ a s tebou Víra a Pravda. Ale musíš vstát, nehledět na bolest - a jít. A jet. Najít muže, společníky. A nejen je. Nejdůležitější ze všeho je Síla.

Dva unavení koně nesou na svých hřbetech stejně postižené jezdce. Ynyr dlouhou cestou, Colwyn pobolívajícím průstřelem. Ynyr sesedá : dál musíš jít sám.

Krásná krajina, panenská příroda. Avšak Colwyn již pochopil, že se nesmí nechat ukolébat. Nezaskočí ho proto, když se na něj ze strmého svahu sesype kamenná lavina, ani když se před ním vztyčí kolmá skalní stěna. Téměř beze stopy únavy nachází jeskyni, uvnitř níž místo průzračné vody teče, bublá a klokotá žhavá láva. A na dně potůčku leží - - Zbraň. Pěticípá hvězdice. Colwyn se nerozmýšlí. Láva obklopuje ponořenou ruku, ale nebolí to - stejně jako nebolelo rozhodnutí. Vyzdviženou Zbraň drží Colwyn nad hlavou. Nánosy minerálů opadávají, objevují se lesklé plochy ramen pěticípého nože s vysunutelnými ostřími. Zbraň ... Síla ...

Plný radosti vrací se Colwyn k Ynyrovi. Usedá po jeho boku a napřahuje se, aby prudkým hodem Zbraň vyzkoušel. Ynyr ho zastavuje : kromě statečnosti a odvahy potřebuješ i trpělivost. Zbraň je Silou jen v rukou správného člověka. Jinak znamená Smrt. A použít ji smíš jen v tom nejnutnějším případě z nejnutnějších.

Colwyn se učí rychle. Kožené pouzdro skryje ostré tvary a hrany, opasek se stane dlouhodobým nosičem.

Putují už dlouho. V temném lese se chtějí u říčky občerstvit. Nepropustnými korunami nejednou proletí ohnivá koule a syčivě zmizí pod hladinou. Pak se objeví prskající postava prostorem podivně cestujícího Torquila. Kdysi snad čarodějova učně, dnes majitele jakési kouzelnické příručky, pomocí níž se lze proměnit v jakékoliv zvíře. Káhající kachna je toho důkazem.

Ale Torquil se nechce stát dobrovolným průvodcem Colwyna za Zvířetem. Volí raději cestu zteměnělým hvozdem. Zpět do přívětivého bezpečí Colwynova Meče a Ynyrovy Moudrosti ho zažene až pohled do tváře jednookého obra, Kyklopa. Jak rád Torquil skočí za Colwyna do sedla. Vpřed, volá.

Velká jeskyně slibuje toužebné přístřeší. Kdyby se uvnitř za ohromnými kameny neskrývali Zbojníci, asi by se nejednalo o slib plný. Ale takhle ... Colwyn se útočníkům směle postaví. Ke střetu nedojde; slovem chce Colwyn uprchlé trestance s okovy na rukou, nohou, krku i duši přesvědčit o obrácení na správnou stranu. Nikdo z nich nevěří, že Colwyn je Král ... to bys' totiž musel mít Klíč od želez.

Když ho Colwyn vytáhne zpoza košile, ani tehdy není vůdce Kegan přesvědčen. Někteří z trestanců využívají přítomnosti Klíče a zbavují se okovů. Kegan prohlásí, že ho použije tehdy, až nadejde čas.

Z přepadených a z útočníků se stávají spojenci.

V chodbách Černé pevnosti panuje zlověstné ticho. Poplašená Lyssa, oděná do svatebních šatů, neví, kudy kam. Žádná chodba nikde nekončí a všechny vedou ke Zvířeti. Vhodně rozmístěné Bestie nutí Lyssu měnit směr chaotického i marného útěku a přibližují ji tak ke svému Vládci.

Kde je Černá pevnost ? Kdo nám může pomoci ? Colwyn nemusí tyto otázky vyslovovat nahlas. Stejně tak nemusí Ynyr zdůraznovat, že je všechny vede k někomu, kdo poradí.

V temné kamenné místnosti uprostřed skály sedí stařec v zeleném plášti, s dlouhými šedivými vlasy, přivřenými víčky, skrývajícími prázdné oční důlky. Jasnovidec. Ví, že k němu přicházejí. Otevírá skalní vchod. Nikdo z průvodu nezaváhá, jen zbabělý Torquil musí zavřít oči a stisknout zuby, než se rozeběhne proti opticky neotevřené skále.

S Jasnovidcem žije ve skále ještě malý Titch. Roztomilý klučina. Stará se o starce až s dojemnou láskou. Stejně se chová i k nezvaným, přesto vítaným hostům.

Colwyn sedí po pravé, Ynyr po levé ruce Jasnovidcově. Bývalí uprchlí trestanci si v přítmí koutů prohlížejí interiéry. Touha po penězích jednoho z nich donutí ulomit několik drahokamových krystalů /když se později cestou ke Chrámu chlubí svým druhům, vytáhne z kapsy jen bezcenné kamení a sklidí opovržlivý smích; Jasnovidec na čele pomalu postupujícího zástupu se jen tiše usmívá/.

Jasnovidec probouzí Myšlenky. Ty vytvářejí nehmatatelný ale viditelný trojrozměrný obraz, ze kterého za chvíli bude čitelné, kde hledat Černou pevnost. Obraz se však těsně před tím zhroutí. Myšlenky usínají : Zvíře nám nechce dovolit, abychom pronikli k Tajemství jeho Černé pevnosti. Musíme se tedy vypravit do míst, kam moc Zvířete nesahá. Do bažin, k lesnímu Chrámu, u tří stromů, rostoucích z jednoho místa.

Karavana se rozrostla o Jasnovidce s Titchem. Dospělí muži se střídají v podpírání slabého a slepého starce, Torquil se téměř otcovsky sblíží s malým Titchem. Cestou se k průvodu oficiálně přidá i Kyklop. Oficiálně proto, že ho stejně celou cestu sledoval a bděl nad jeho bezpečností. Malý Titch, učenlivý žák svého staříčkého chráněnce i ochránce zároveň, ihned vysvětluje Colwynovi, co je Kyklop zač. Patří k těm, kteří se v Minulosti velmi provinili. Bylo mu odejmuto jedno oko, to zbylé posunuto doprostřed čela; ale to není vše : každý Kyklop zná Okamžik své smrti. Je to trest za jejich zlé činy. Jak se ale všichni současní spojenci Kyklopa přesvědčí, Kyklop není schopen ublížit bytosti, bojující na straně Dobra.

Jasnovidec vede skupinu neomylně ke Chrámu. Už jsou v lese, ve kterém Chrám naleznou. Mlha, shnilé stromy, jakoby zde před sto lety ustal přirozený rostlinný rozmnožovací proces a porost od té doby jen stárne. Nikomu v tomto prostředí není do zpěvu. Navíc se mezi stromy rýsují postavy Bestií. Zvíře nechce dovolit Věštbu v Chrámu. Začíná boj. Titch odvádí spolu s Torquilem Jasnovidce stranou, ostatní se hrdinně potýkají s přesilou. Víra ve spravedlnost a ve správnou věc Smrt zcela nezastaví - dva z obránců umírají, ale zahrabávajících se Bestií je mnohem více. Po vítězně vybojované potyčce může pochod pokračovat.

Pevnou půdu vystřídaly pod nohama pohyblivé Písky. Stačí jeden jediný nesprávný krok ... A ten přichází. Jeden z Keganových kumpánů se beznadějně potápí v suché bažině. Colwyn okamžitě mobilizuje všechny na pomoc. Titch odvede starce k nedalekému pařezu, usadí ho a vrací se přiložit ruku k záchraně. Písek je ale nemilosrdný. Přestože Colwyn s nasazením vlastního života uchopí nešťastníka za ruku a táhne ho ke "břehu", nemá zachranovaný tolik sil, aby se posledního stébélka udržel - jeho stisk povolí, hlava mizí pod Pískem. Podaří se zachránit jen vak se zásobami.

Zatímco v písečné bažině probíhá marný boj o život, i nedaleko vítězí Zlo. K sedícímu Jasnovidci se zezadu přibližuje - vlastně také Jasnovidec. Stejný šat, stejná tvář, stejné vlasy a stejný vous, avšak červeně žhnoucí oči. Nebyl by to Jasnovidec, kdyby nevytušil blížící se nebezpečí, ale na hbitou reakci je přece jen příliš starý. Kostnatá ruka s odpornými tvarovanými dlouhými nehty Jasnovidce bez problémů zardousí. Když tělo nebohého starce zmizí pod nenasytným Pískem, usadí se Dvojník na Jasnovidcovo místo.

Nic netušící záchranáři se smutně vrací ke starci. Smutní, přesto odhodlaní pokračovat v cestě. Dvojník chce evidentně zničit Colwyna, nebezpečného protivníka Zvířete. Proto se také nechává vést právě svou příští obětí a chystá se k rozhodujícímu útoku. U pohyblivého Písku zůstává Kyklop na stráži. Tuší něco ? Bojí se dalšího útoku Bestií ?

Kegan posílá Colwyna do čela průvodu a sám si dává Dvojníkovu ruku na rameno své. Nevědomky hatí smrtelné plány.

Poslední fáze cesty ke Chrámu netrvá dlouho. Už je v mlze vidět siluety tří stromů, místo, na které Moc Zvířete nesmí. Dvojník se chápe své šance : do Chrámu se mnou může jen Colwyn, jeho se Věštba bude týkat. Colwyn beze slova podává "nevidomému" starci ruku a vede ho do mlhy.

Nitro smrtícího přírodního úkazu nesneslo v sobě tak velké soustо Dobra a vyvrhlo starce na hladinu. Kyklop okamžitě pochopí, co se děje a metrovými skoky pospíchá ke Chrámu.

Kostnatá ruka se během krátké chvíle podruhé ocitá na krku člověka. Stisk a Colwynova bezmocnost. Ale Kyklop už je blízko. Kopí, které vrhá, se nikdy nemine cílem. Trefuje záda Dvojníka. Dlouho se v nich však neudrží. To, co před okamžikem bylo věrolomným Tělem, sesouvrkává a táhne za sebou zelený plášť do hlíny.

To byla jedna z mnoha podob Zvířete, vysvětluje a zároveň uzavírá celou událost Ynyr. Ano, uzavírá, neboť nyní se již asi nedozvědí, kde najdou Černou pevnost.

Ynyr horečně přemýšlí. Nakonec se rozhodne svůj nápad realizovat. A místo k Černé pevnosti, kam si z Chrámu slibovali odejít, vyrážejí tam, kde se snad dají získat nezbytné informace o lokalitě sídla Zvířete.

Lyssa nemůže zakončit svůj útěk úspěšně. Nakonec je zahnána k jakémusi balkonu téměř na vrcholu Pevnosti. Za ní se zavře plástevnatý vchod a Lyssa se ocitá uvězněna v ložnici Zvířete. Poprvé vidí, jak vypadá obluda, která se chce stát náhradníkem za Colwyna. Aby Lyssu nalákala, slibuje jí vládu nad celým světem planety Krull ...

Ynyr ví velice dobře, kdo mu může, již jako jediný, pomoci. Ví ale také, že celá záležitost bude nesmírně nebezpečná. K Černé vdově, pavoučí ženě, bude muset jít sám. Proto když dorazí do úvozu pod vrch, ve kterém je jeskyně, již hledá, zanechá své přátele, aby na něj počkali. Sám začíná stoupat do kopce. Ke vchodu do jeskyně.

Kegan to ve zdejší krajině zná. V nedaleké vesnici kdysi se svou bandou úřadoval. Pamatuje si, že k obyvatelům patřilo i mnoho krásných žen.

Ke vchodu do jeskyně. Do jeskyně, v níž uprostřed trojrozměrné změti silných vláken obrovského Pavouka na malé plošině žije Černá vdo-

va, vrásčitá stařena. Ynyrův hlas ji vyruší z letargie. Nejen hlasitostí, ale i intonací. Je rozechvělý, s něžným přízvukem, dokazujícím, že Minulost stále žije.

Ynyr se dává na cestu přes pavučiny. Záchvěvy vláken probouzejí Pavouka. Rychle se přibližuje ke starému odvážlivci, který není schopen vlastními silami netvorovi uniknout. Pomůže Černá vdova. Spoutána pravidly Života, který žije, může pomoci jen trochu - otáčí přesýpací hodiny s pískem Života a zastavuje na dobu přesýpání Pavouka. Mladším by doba určitě stačila, avšak Ynyr je příliš starý. Pavouk se dává znovu do pohybu. Jak spěchá, rozkmitává vlákna; Ynyr se na nich neudrží. Padá. Chytá se jednoho vlákna, to se trhá. Jako Tarzan po liáně, zhoupne se Ynyr na pavučině na plošinu k Černé vdově.

Černá vdova Ynyrovi říká a vyčítá, že za ní přišel až teď. Obviněný se brání, že na ni neustále myslel a že jako dárek své milé věnuje to, že ji uvidí takovou, jakou byla tenkrát. A opravdu, Černá vdova na dobu jejich rozhovoru a setkání omládne a zkrásní.

Vím, koho chcete zachránit. Je stejně mladá a krásná, jako já kdysi dávno, je stejně milována jako já tenkrát. Zaslouží si být zachráněna. Tvůj dárek ti oplatím, říká Černá vdova a rozbíjí přesýpací hodiny. Písek Života tiskne Ynyrovi do dlaně se slovy, že s posledním zrnkem vyprchá i život. A Černá pevnost bude do zítřejšího jitra v Rudé poušti. A nyní už jdi a nech mě samotnou.

Ynyr se vrací ještě pomaleji. Může se držet jen jednou rukou, ve druhé má písek Života. Dokud bude svírat jen jediné zrníčko, bude žít. Pavouk ho ale nechce nechat odejít. Pronásleduje Ynyra. Aby ho stařec zastavil, pouští trochu písku. Daří se mu uniknout. Sotva ucítí pod nohama pevnou skálu, ohlédne se. Pavouk se otáčí a vyráží směrem k plošině. Černá vdova se dobrovolně zřekla písku Života. Nemá již Pavouka čím zastavovat ...

V Černé pevnosti statečně Lyssa vzdoruje Zvířeti. Brání se Láskou ke Colwynovi. Zvíře na sebe bere podobu Colwyna, ale červeně žhnoucí oči ho prozradí. Změna podoby ale není jedinou jeho zbraní : miluješ ho, ovšem on už tě rád nemá. Podívej se, říká a vyvolává na stěnu ložnice bez lůžka obraz úvozu, ve kterém táboří čekající Colwynova družina. Jedna z došlých vesnických ženštin právě nese Colwynovi stravu a přitom ho svádí. Je Zvířetem nastrčená - má svést a zabít. Colwyn však zachovává čistou Lásku a mečem vládne stejně dobře, jako Srdcem. Další lest Zvířete se hroutí. Navíc samo neúspěšným pokusem utvrdilo v Lysse přesvědčení, že ji Colwyn miluje.

Z posledních sil se Ynyr doplazí k ležení. V dlani svírá poslední zrníčko písku Života. Než mu vypadne, stačí Colwynovi sdělit, kde má hledat Černou pevnost. Potom umírá. Písek Života opravdu Lysse pomohl. Prodloužil život Ynyrovi a umožnil mu vyřídit vzkaz. Nezkrátil však jeho strastiplnou cestu z jeskyně do ležení. A tak do rozednění nezbývá mnoho času. A Rudá poušť je daleko. Pomoci mohou už jen Ohniví hřebci.

Ze stáda, které se prohání ve zdejších horách, si každý z Colwynovy družiny chytne toho svého. Jen Kyklop ne. Přišel jeho čas, musí se bohužel s přáteli rozloučit.

Není čas smutnit. Z pod kopyt Ohniváků sršÍ plameny, rozdmýchávané za sebou neuvěřitelně rychle následujícími údery. Koně neběží - letí. Sotva se dotýkají země. Přes propast pak letí do slova a do písmene. A už je Černá pevnost na dohled. A již jsou u ní. Seskakují z koní.

Zvíře není hloupé. Otevírají se vstupní otvory, u nich hlídkující Bestie nutí Colwynovy přívržence schovat se před smrtícími papreky za velké kameny. Nad obzorem hor se objevují dvě světlé skvrny. Obě Slunce vycházejí. Už zbývá jen Chvíle, jen Okamžik.

V temné dálce zasvítí ohnivá čára. Kyklop nemohl nechat přátele

ve štychu. Chytil si také svého Ohniváka a spěchá na pomoc. Již seskakuje z koně a šplhá vzhůru k otevřenému vstupu do Pevnosti. Nic nedbá zasahujících ho paprsků. Ví, že do Konce mu ještě něco zbývá. Nemůže zemřít dříve. Přece jen využije té nepříjemné znalosti k vykonání dobré věci.

Východ Slunce je tu. Vchody se začínají zavírat, Černá pevnost se chystá k dalšímu přemístění se. Kyklop vběhne do nejbližšího otvoru a zapře. Kamenná deska se na chvíli zastaví. Pod napnutýma rukama probíhá Kegan, za ním Titch. Kyklop musí nastavit záda, tlak je příliš silný. Těsně před úplným dovřením kamenných dveří vběhne poslední osvoboditel. Kyklop ale již uhnout nestačí - jeho Čas se naplnil.

Stateční pronikají do nitra Černé pevnosti. Už jich není mnoho. Vnikání do Pevnosti a přestřelky uvnitř značně zredukovaly počet. Zůstali naživu jen Colwyn, Torquil, Titch, Kegan a dva jeho podřízení.

Všichni tito právě vbíhají do neforemné místnosti a tlustým sloupem uprostřed. Najednou se jim pod nohama rozevírá podlaha. Titch s Torquilem padají, jako po tobogánu sjíždějí kamsi dolů. Colwyn opět organizuje činnost na jejich záchranu, ale podlaha se znovu hýbe - tentokrát se zavírá. Jsou rozděleni.

Colwynovy myšlenky se znovu soustředí na hledání Lyssy. Nemůže zabloudit. Už stojí před uzavřenou ložnicí Zvířete, za jejíž stěnou je Lyssa vydána netvorovi napospas. Teď je ta pravá Chvíle na použití Zbraně. Colwyn ji odepíná - a vrhá. Nataženou rukou a jiskrným pohledem řídí Její pohyb. Zbraň se neuvěřitelně rychlou rotací zakousne do plástevnaté stěny a nesmírně houževnatý materiál nutí ustupovat. Otvor se zvětšuje.

Kegan se svými kumpány se vydají na obhlídku. Daleko nedojdou. Jeden z nich z ničeho nic propadne zdí, další dva ho dobrovolně následují. Ocitají se v místnosti, kde nejsou dveře ani okna, přesto je v ní světlo.

Otvor je již tak veliký, že Colwyn může projít. Rozradostněn přivine Lyssu do náruče. Zlo je nedokázalo oddělit, od této Chvíle už budou stále spolu.

Torquil s Titchem osamělí. Chodbou přicházejí Bestie. Torquil horečně listuje lexikonem. Kouzlí. Před Bestiemi se objevuje Tygr. Zahání Bestie na ústup, jen jedna střílí. Trefuje Tygra do pravé přední tlapy.

Zvíře si jen tak Lyssu nenechá vzít. Ohromná slizká nestvůra se vztyčí před odhodlaným Colwynem. Ten nemá Strach - má Zbraň. Vrhá Ji. Zvíře roztočenou hvězdici zastavuje plamenem. Colwyn s problémy drží Zbraň ve vzduchu. Přímým útokem to nepůjde. Musí zvolit jest. Zastaví Zbraň ve výšce hlavy Zvířete. Chvíle vyčkávání obou soupeřů. Pak Colwyn prudce navede Zbraň na oběžnou dráhu kolem obludné hlavy. A potom : zásah, přímo do krku Zvířete.

Ze stěn najednou vyjedou ostré hroty kamenných tyčí. Těsně u podlahy, metr nad ní, u stropu - všude. Vedle sebe, proti sobě - všude. Hrozně špatně se jim uhýbá. Zatím se to Keganovi a jeho dvěma společníkům daří.

Titch sedí na podlaze a v klíně má Tygrovu hlavu. Zranění je vážnější, než vypadalo. Titch drží v ruce hůl, se zvonkem na konci. Srdce zvonku volá Srdce přátel : pomozte !

Černá pevnost se začíná otřásat.

Zvíře se kácí. Colwyn s Lyssou utíkají. Colwyn se zastavuje a nataženou rukou volá Zbraň, aby se vrátila. To se však nedaří. Je v ráně příliš zaseknutá. Po chvíli to oba vzdávají. Colwyn mizí, Zbraň se zarývá ještě hlouběji.

Jeden už nestačil uhnout. Dvě špice projely jeho hrudníkem. Zbývající dva spoléhají na sílu svých rukou a výdrž zatajeného dechu.

Spleť chodeb končí najednou ohromnou prostorou. V ní se svíjí

Zvíře, připraveno zničit Colwyna i za cenu toho, že zničí s ním i Lyssu. Šlehající plameny jsou jeho silnou zbraní. Naopak Colwyn už nemá Zbraň. Ale má Lyssu. A Lásku. Dala jsem ti Oheň. Colwyn natáhne ruku, z dlaně mu vystupují plameny. Proti Zvířeti vylétí žhavá koule. Narazí na stejně útočné plameny, ale je hnána Přesvědčením. Zvíře se svíjí ve smrtelných ohnivých křečích. Padá. Umírá.

A s ním celá Černá pevnost. Lámou se stropy, praskají stěny, zastavují se mechanizmy. Kegan a jeho již jen jediný společník díky tomuto unikají jisté smrti. V jedné dříve chodbě potkávají Colwyna s Lyssou. Na útěku z rozervávané, drásané a Zkáze propadlé Pevnosti nacházejí Titche. V klíně už nemá hlavu Tygra, ale Torquila. Raněná ruka ošklivě krvácí. Na ošetření bude ovšem čas až venku. Rychle pryč.

Oheň z Colwynovy ruky opět pomáhá. Otevírá skálu tam, kde kdysi byl fungující vchod. Šest všechno šťastně přeživších bytostí vybíhá do jasného slunného dne.

Před chvílí se Černá pevnost hroutila, nyní padá vzhůru. Kus po kuse mizí ve vesmíru. Za okamžik po ní není ani stopy.

Ve vysoké trávě vychutnávají Svobodu. Colwyn podává Keganovi Klíč. Tak přece jen jsi Král, říká Kegan a konečně se zbavuje okovů.

Stejně tak se planeta Krull zbavila Bestií. Nový Král a nová Královna ji povedou vstříc šťastné Budoucnosti.

Časopis Kino v čísle 21/82 napsal : Film Krull točí Peter Yates ve Velké Británii, ale za dolary. Bude to něco odlišného od všeho, co zatím bylo možno v kině vidět : ryzí fantazie, odehrávající se v pohádkové zemi, historické kostýmy, ale také technika ze science-fiction.

Nemám dobré zkušenosti s takovýmito recenzemi. Zkreslují, podceňují. Důkazem je toho např. dvojnásobná krátká notička o filmu Duna. Avšak strohá zprávička o filmu Krull je naštěstí výjimkou : neobsahuje ani jedno jediné zkreslení či podcenění. Je to naopak velice dobře vystihující charakteristika.

Již jsme viděli několik filmů, pro něž se hodí /někdy více, někdy méně/ zařazení do fantasy : Excalibur režiséra Johna Boormana, Piráti času režiséra Terry Gilliamse, Duna Davida Lynche nebo Conan - Barbar Johna Miliuse. Ale v nich jsme museli prvky fantasy hledat. Kdežto o právě obsahově ztvárněném filmu mohu zcela zodpovědně prohlásit : je to fantasy jako Brno. Navíc chytře vymyšlená, svědomitě natočená a dokonale stravitelná.

Představitel Colwyna - Ken Marshall je dnes již světoznámým a vyhledávaným hercem. Způsobila to role Marco Pola ve stejnojmenném televizním seriálu italské produkce.

Standa Čermák



Originální název : Ator - The Fighting Eagle
Země vzniku : Itálie, 1982
Scénář : David Hills
Režie : David Hills
Hrají : Miles O'Keeffe, Sabrina Siani aj.



Čtrnáct mužů hrálo před Miles O´Keeffem Tarzana. Pořadové číslo 15 převzal právě tento herec. Ihned po této roli byl angažován do Atora. V Hillsově filmu vyměnil liány za meč, lvy a krokodýly za šavlozubého tygra a pravěká monstra, místo proti cynickému badateli a divokým domorodcům bojuje zde proti hodnostářům kruté sekty a hordě Černých rytířů.

Ator, zplozený bohem Thorem a lidskou ženou, přichází na svět jedné bouřlivé noci. Pověst praví, že právě on je vyvolený, aby zničil dynastii Pavouků - a to sice pomocí zlaté šavle a štítu Mordor. Právě narozeného chlapečka skryje před Velkým knězem Pavouků stará Griba ...

Thorův syn vyroste v silného a svalnatého mladého muže, který miluje své adoptivní rodiče. Sunn, o které se domnívá, že je jeho sestra /Ator o adopci neví/, je jeho první láska. Když konečně vyjde pravda najevo, obdrží Ator souhlas, oženit se se Sunnou. Ale v den svatby přepadnou Atorovu vesnici Černí rytíři, strážci Velkého kněze, a zmasakrují její obyvatele. Stará Griba zmizí, nevěsta Sunn je unesena ...

Pro Atora začíná předlouhá cesta.
Cíl : chrám Pavouků.
Na pouti se střetne znovu s Gribou, která ho zasvětí do "umění války". Ator se také seznámí s Freyou, zlodějskou Amazonkou, která opustila svůj národ. I ona je na cestě k zámku Pavouků. Její pohnutky však mají zcela jiný charakter : chce získat chrámový poklad.

Následuje řetěz nebezpečných dobrodružství : boje s hordou jezdců, souboj s kouzly čarodějnice Idun a jiná. Prostě : dva hrdinové bojují se vším, co se jim jen trochu postaví do cesty.

Samozřejmě, že se nakonec Atorovi podaří k zámku Pavouků se dostat. U stoky, u které sídlo sekty leží, ho přivítá erb s ohromným pavoukem. Je nasnadě, že to hlavní teprve přijde ...

Podle časopisu Cinema
zpracoval Standa Čermák



Originální název : Dragonslayer
Země vzniku : USA, 1982
Kamera : Derek Vanlint
Scénář : Hal Barwood, Matthew Robbins
Hudba : Alex North
Design draka : David Bonnet, Phil Tippett
Speciální efekty : Brian Johnson
Režie : Matthew Robbins
Hrají : Sir Ralph Richardson, Peter MacNicol,
Caitlin Clarke, John Hallam,
Petre Eyre, Chloe Salaman aj.

DRAGONSLAYER



Pohybuje se rychlostí pavouka, vzduchem se vznáší s elegancí orla a když dýchá, vypadá vedle něj plamenomet jako zápalka. Projevuje zlost, truchlivost i bolest. Jen smích u něj nikdy nezaregistrujete.

Vermithrax, kterému jeho tvůrci, David Bonnete Phil Tippett, propůjčili výšku 13 metrů a rozpětí křídel metrů 30 a jemuž Brian Johnson podle všech pravidel umění speciálních triků a efektů vdechl život, pohltil sám čtyři milióny dolarů /nebo chcete-li celou čtvrtinu rozpočtu/. Film "Dragonslayer" se natáčel čtyři měsíce, většinou v pěti největších halách studia Pinewood. A čtyři další měsíce trvalo, než se dotvořily všechny speciální efekty.

Historický podklad děje dotváří Anglie počátkem 6. století : římané ztratili právě vládu nad severskými národy, Keltové a Sasové pustoší zemi. Civilizace se rozpadá.

Moudří muži ovládají magii.

Různorodé obludy tropí neplechu.

Děj začíná na zámku Craggenmore. Ulrich, poslední žijící kouzelník, studuje záhady prošlých časů. Má ještě moc nad hmotou, umí z vody vytáhnout oheň, ovládá jasnovidectví. Je schopen pomocí kamenného džbánu, naplněného vodou, vidět do budoucnosti. Tím, co jednoho dne uvidí, je zděšen. Blíží se konec Magie, konec Černého věku a s tím i konec jeho samotného. Galen, jemu věrně oddaný žák, nebude nikdy moci jít v jeho šlépějích ...

O něco později dorazí na zámek skupina cestujících, aby zde nalezli radu kouzelníka. Strašlivý drak /Vermithrax Pejorative, jak my už víme/ ohrožuje nejen jejich rodiny, ale i celou zemi. Nikdo není tak udatný a odvážný, aby se drakovi postavil a zabil ho. Okolnosti donutily krále zosnovat děsivý plán : každý rok bude poskytována jako oběť nestvůře mladá žena.
Tak rozhodl osud ...

Jen velice nerad svolí kouzelník lidem z daleké země pomoci.
Předtucha.
Neboť ještě před tím, než se vyslanci ohroženého národa vydají na cestu domů, zabijí královští vojáci nebohého mága. Neboť král na rozdíl od svých poddaných magii nevěří ...

Galen se navzdory všem událostem nešťastných lidí ujme. Doprovází je domů. Když tam konečně dorazí, zdá se, že drak zasypal ohromný sesuv půdy. A zatímco národ národ příchozího oslavuje jako svého boha, nechá král "vetřelce" uvěznit...

Drak, mylně považovaný za mrtvého, nechá, zemětřesením počínaje, opět propuknout smrt rozsévající hněv. Výběr mladých žen na obětování nestvůře začíná nanovo. Nakonec se chce dobrovolně obětovat králova dcera, aby dostal Galen zpět svůj amulet, s nímž /a jenom s ním/ může draka porazit ...

Zabít draka se Galenovi nakonec samozřejmě podaří - ale úplně jinak, než by se kdo mohl vůbec domnívat ...

Podle časopisu Cinema 10/82
zpracoval Standa Čermák



LABYRINTH

Originální název : Labyrinth
Země vzniku : USA, 1986
Kamera : Alex Thompson
Scénář : Terry Jones na námět
Denise Lee a Jima Hensona
Hudba : Trevor Jones, David Bowie
Design : Brian Froud
Režie : Jim Henson
Hrají : David Bowie, Jennifer
Connelly aj.

Jim Henson, který se svým loutkovým filmem žánru fantasy "Dark Crystal" zaznamenal velký, i když ne zase tak moc, komerční úspěch, se v "Labyrintu" pokusil spojit loutky fantastických bytostí v životní velikosti s živými herci bez pomoci triků, zpětné projekce či snímání "stop-motion".

Ke spolupráci přizval Henson zpěváka Davida Bowieho, aby vytvořil hlavní roli a spolupodílel se na skládání hudby (a zřejmě i na její interpretaci).

David Bowie představuje krále skřítků Jaretha, který drží v zajetí Tobyho, mladšího nevlastního bratra dívky Sarah. Sarah si mnohdy přála, aby se nějaký ten skřítek objevil, odnesl si neustále hla-

sitě se projevujícího Tobyho s sebou a nastolil tak toužebně očekávané ticho. Když Toby opravdu zmizí, chce Sarah vše vzít zpět. To ale není možné ...

Aby svého bratra získala zpátky, musí Sarah projít obrovským, velice nebezpečným Labyrintem. Na její dobrodružné cestě zemí skřítků ji doprovází trio přátel : ošklivý trpaslík Hoggle, dále Sir Dydimus, yorkshirský teriér "rytířského" vzhledu, a Ludo, hunaté obrovské dobromyslné zvíře, které svým zpěvem dokáže uvést skály do pohybu. Tito čtyři klopýtají začarovaným lesem, padnou do jámy z mluvících rukou /?/, musí čelit prolhanému zvířeti, pronásleduje je nohatý zrzavý skřítek, pokoušou je drobounké víly, musí přejít přes strašlivě páchnoucí bažinu; tohle vše absolvují, než stanou tváří v tvář králi skřítků, Jarethovi. A s ním nebude setkání určitě o nic příjemnější ...



Jim Henson v "Labyrintu" vytvořil až neuvěřitelně širokou škálu různých bytostí - modrookým červem počínaje a zlým šklebivým skřítkem konče; tyto bytosti jsou všechny tak plné života, jak jen bylo možno je vytvořit (považte : některé z figur mohly dokonce zanechat otisky prstů !).

"Labyrint" se natáčel sedm měsíců, jeho produkce stála 25 miliónů dolarů.

"Je velice těžké popsat techniku, kterou jsme při natáčení s neživými herci používali. Museli jsme většinou pracovat s bezdrátovým dálkovým ovládáním; nasazovali jsme vždy velký tým loutkařů, z nichž každý pohyboval jednou jedinou částí figury. Myslím, že mohu, bez předstírání falešné skromnosti, říci, že některé efekty, které jsme vytvořili, dopadly tak věrohodně, že diváci budou na rozpacích, kde je použito triků a kde ne", zhodnotil Jim Henson sedmiměsíční práci filmařů.

Vytvoření zakletého lesa bylo svěřeno designérovi Elliotu Scottovi. Na jeho postavení spotřeboval Scott 120 vagónů větví, 1200 travních bloků, 400 kg suchého listí, 133 pytlů lišejníku a menší množství jiných substancí ...

Navzdory slovům režiséra a recenze časopisu Cinema nebyly kritiky k Hensonovu výtvoru příliš shovívavé, dalo by se říci, že oplývaly až zajímavě velkou přísností, byly většinou negativní, zbytek pak neutrální. Např. : "... pošetilý a nudný výlet do země, kterou

člověk zatouží zase co nejrychleji opustit. Ani David Bowie nemůže situaci zachránit ..." nebo "... vzhledem k tomu, kolik lidí se na tomto filmu podílelo svou účastí, je až zarážející, jak je výsledek slabý a neuspokojivý ..." či "... navzdory některým dobrým pasážím, skutečnému mistrovství loutkařů a obdivuhodným speciálním efektům znamená "Labyrint" těžkou zkoušku divácké trpělivosti ...".

Podle časopisu Cinema 12/86
zpracoval Standa Čermák

temný krystal

Dokončení ze strany 9

zlem pohádek pro dospělé podobně jako Malý princ. Film se rozhodně nedá označit za "sladáček", přesto v něm bylo tolik něhy a citu, kolik ho téměř nikdy nenajdeme v pohádkách, kterými vychováváme děti. Tajemno a vzrušení, které doprovázelo Temný krystal i proroctví o jeho uzdravení je skloubeno s citlivostí a smutkem Iena nad smrtí Kiry. Takové příběhy, jako Temný krystal by byly pro výchovu našich dětí k lásce ke svým blízkým mnohem výdatnějším pomocníkem, než krváky o macechách dloubajících oči, řezajících ruce a šelmách požírajících nebohé děvenky i se šátkem.

- Starkneat -

OBSAH

Temný krystal /il. Vláďa Widtman/ 1
Temný krystal /Starkneat/ 2
Krull /Standa Čermák/ 10
Ator /Standa Čermák/ 17
Dragonslayer /Standa Čermák/ 19
Labyrinth /Standa Čermák/ 21
Obsah 23
Malí Zelení Mužíci /Pat Mallet/ 24

LGM

