

65KR.

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

49

SOMMER
2016

HIMMELSKIBET

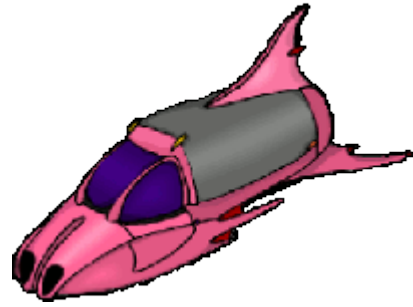
MAGASINET FOR FANTASTIK





Science Fiction Land

engelske og danske
science fiction bøger
både nye og brugte



Vi har i tusindvis af Science Fiction -Fantasy bøger,
samt et utal af tegneserier.

Vi holder Ophørs Udsalg.

Vi har åbent hus 21. August Kl. 9,00 - 14.00
og andre dage
Høgevej nr. 2 Asnæs Indelukke 4550 Asnæs

Oplysninger på email:
scifitom@gmail.com

www.sfland.dk

og

www.scifiland.dk

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 49, Sommer 2016

HIMMELSKIBET beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder m.v., der på den ene eller den anden måde har med fantastik at gøre. Se mere på www.himmelskibet.dk.

HIMMELSKIBET er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavs-mænd.

HIMMELSKIBET udgives af foreninen Fantastik. Læs om Fantastik på www.fantastik.dk.

Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen
Tlf. 30 65 11 22
himmelskibet@fantastik.dk

Kontaktadresse

(bl.a. ved adresseændring):
Thomas Winther
Bovneager 75
2600 Glostrup
kasserer@fantastik.dk

Dette nummers redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

HIMMELSKIBET udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreninen Fantastik modtager bladet gratis. Institutions-abonnement koster 250 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 250 kr. til konto i BankNordik 6515 30504775661. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende en e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgspris: 65 kr./stk.

Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen

Forsidegrafik: Michael Bernth

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #50: 1/10 2016

Annoncepriser:

Omslag, bagside: 400 kr.
Omslag, inderside: 250 kr.
Helside inde i bladet: 150 kr.
Halvside inde i bladet: 100 kr.

Korrektur: Tue Sørensen, Thomas Winther

INDHOLD

Forsideillustration: Martin Pedersen

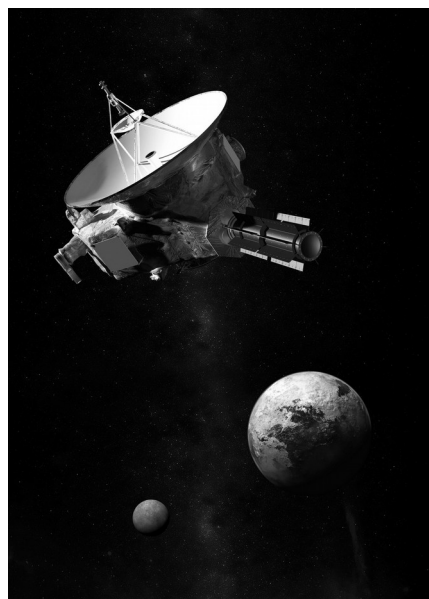
www.artstation.com/artist/martinpedersen

Den Fantastiske Virkelighed	4
Af Flemming R.P. Rasch	
Fars lejlighed	6
Novelle af Regina Svinth Ebbesen	
Hvad fa'n er ... genrer	9
Artikel af Klaus Æ. Mogensen	
Danske bogsalgspaltformer	11
Artikel af Pernille Andersen	
Safari	13
Tegneserie af Peder Riis	
Bag glas	19
Novelle af A. Silvestri	
Anmeldelser	28
Film, bøger og andet	
Bridget	45
Novelle af Torben Mogensen	
Sf-tegneserier: Yoko Tsuno 7: Titanerne	48
Artikel af Tue Sørensen	
Darwyn Cooke 1962-2016	50
Nekrolog af Klaus Æ. Mogensen	
Til min far	51
Novelle af Thomas Winther	
Fantasy-tegneserier: Zebra Girl	55
Artikel af Klaus Æ. Mogensen	
Nyt om fantastik	56
Ved Klaus Æ. Mogensen	
Ny fantastik på dansk	58
Ved Janus Andersen	

DEN FANTASTISKE VIRKELIGHED

Af Flemming R.P. Rasch

Rumrejsen år 2001 blev ikke som i filmen. Mennesker har aldrig været længere væk end Månen. Til gengæld har vi sendt sonder ud i hele Solsystemet. Vi kigger på resultaterne fra to af disse.



Sonden New Horizons afbilledet sammen med dens egne billeder af Pluto og dennes måne Charon

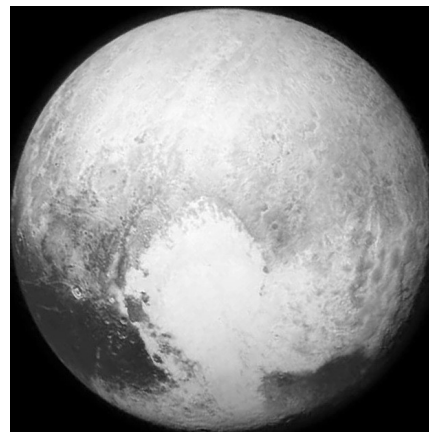
Nu hvor nogle af de store årlige sportsbegivenheder er overstået for i år og OL er lige om hjørnet (eller er startet eller overstået, afhængigt af hvornår du læser dette), sad jeg pludselig og undrede mig over at folk ser sport og ikke videnskab og teknologi.

For der sker der utroligt meget nyt med teknologi og videnskab i disse år, og meget af det er betydeligt mere overraskende end at land X har vundet over land Y som de ikke plejer at vinde over, og atlet A er taget for doping, mens atlet B har fået problemer med sit knæ. Men det er vel smag og behag. Jeg ville bare ønske at nogle flere havde smag for noget hvis slutprodukt var indsigt i verden og ikke bare armsved og ømme muskler. Men videre til dagens tekst (eller kvartalets er det vel) med nyt fra astronomien.

Den blå dværgplanet

Mediernes søgelys var rettet mod en ganske fjern lille dværgplanet for et års tid siden. Nu, hvor mediernes for længst er gået videre med mere interessante ting som hvor mange penge man kan konfiskere fra flygtninge og hvornår hvilken politiker løj om hvad, er der så faktisk kommet nogle data hjem fra den lille New Horizons der havde flyby med Pluto i juli sidste år. Der er planlagt en større pressekonference næste år, hvor man vil fremlægge alle resultater, men allerede nu har man modtaget de fleste data og er begyndt at fortolke dem.

Hvis du undrer dig over hvorfor det tager så lang tid, så tænk på hvis du skulle overføre alle data fra dit kamera eller telefon til en computer og skulle gøre det via en lille parabol, der sender data over en afstand på fem milliarder kilometer. Bare for signalet at nå ned til Jorden, tager omkring fem timer. Hvor en typisk bredbåndsforbindelse i dag har en hastighed på 10 megabit eller mere, må New Horizons nøjes med en enkelt kilo-



Nogle mener at kunne se hunden Plutos hovede aftegnet på dværgplaneten Pluto

bit. Det vil sige at en almindelig bredbåndsforbindelse hernede på Jorden er mindst ti tusinde gange hurtigere.

Indtil New Horizons nåede frem, kendte vi kun Pluto fra hvad man kunne se med teleskoper på de omkring fem milliarder kilometers afstand. Vi kan godt nok se stjerner der ligger mange tusinde gange længere væk, men Pluto er en lille knold i forhold til en sol, ikke meget større end vores måne. Den ligger også så langt fra vores sol, at en astronaut på Pluto ville se den som en meget kraftig stjerne. Nok til at kunne se ved, men solbrillerne kan man roligt lade blive hjemme. Så forskerne havde forventet en kold, kedelig og mørk planet.

Hvad de faktisk så, var en dværgplanet med en meget varieret overflade, som endda havde en tynd blå atmosfære. Der var bjerge og andre landskaber på dens overflade, og ligeså på dens måne Charon. Pluto har solsystemets største gletcher, der er så stor, at man mener den har påvirket Plutos rotation. Den er nemlig kun nogle få millioner år gammel. Modsat gletsjere på Jorden består den ikke af frosset vand, men af frossent kvælstof. Så husk varmt fodtøj, hvis du skal ud at klatre på den!

Apropos vand, så tyder noget på at der er vand nede under overfladen på både Charon og Pluto, og for Plutos vedkommende kan noget af det måske

endda være flydende. Der er også spor af at der har været en eller anden form for floder på Plutos overflade. Det er ganske sjældent i solsystemet: Kun på Jorden, Mars og Saturns måne Titan har man set noget lignende. Noget man så ikke fandt, var flere måner: Pluto har, udover Charon, kun fire meget små måner.

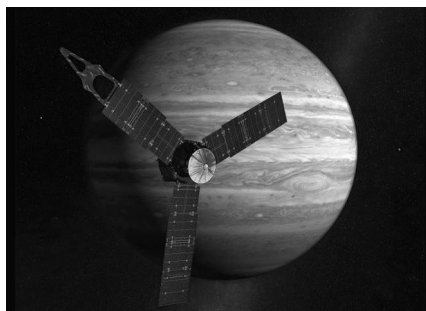
New Horizons er nu på vej til et ganske lille Kuiperbælte-objekt, som man kalder de meget små himmellegemer derude. Det hedder noget så eksotisk som 2014 MU69 og blev opdaget af det gode gamle Hubble-teleskop, da det blev brugt til at finde et passende nyt mål til New Horizons' mangeårige mission for at udforske mærkelige ting, på steder i solsystemet hvor ingen rumsonde før har været. Det er så lidt over en milliard kilometer fra Pluto, så flyby er først planlagt til 2019. MU69 er omkring 40 km i diameter, så den svarer til en mellemstor asteroide. Man regner med at den vil være meget mere typisk for hvad der findes i Kuiperbæltet end f.eks. Pluto.

Min gud, den er fuld af gas!

Af de planeter der ligger længere ude end Mars, er det de to store gasplaneter Jupiter og Saturn man har udforsket mest. Uranus og Neptun har man faktisk kun haft en sonde i nærheden af en gang, Pioneer 2, som var forbi i 1980'erne. Udover flyby af diverse sonder har man også missioner med sonder der går i kredsløb omkring Jupiter og Saturn. Det er en hel del mere besværligt end bare at flyve forbi, da sonden også skal bremse op. Hvilket nok er grunden til at man ikke har forsøgt det med de planeter der ligger længere ude. Jupiter havde besøg af Galileo i 1990'erne, og Cassini-Huygens suser stadig rundt om Saturn, men skal efter planen afslutte sin mission næ-

ste år. For nyligt ankom så Juno til Jupiter.

Juno skal primært undersøge Jupiter selv, hvor Galileo brugte meget tid på at undersøge Jupiters måner. Til det formål er Juno udstyret med en lang række instrumenter. De er designet til at undersøge Jupiters atmosfære, Jupiters meget kraftige magnetfelt, hvilke partikler der findes i rummet omkring Jupiter og meget mere. Det bliver en relativt kort mission på kun halvdelen af året, formentlig fordi man regner med at radioaktiv stråling vil ødelægge sonden. I modsætning til sin forgænger er Juno ikke selv radioaktiv, da man i stedet for at lade et plutonium-batteri levere energi, har udstyret Juno med nogle store solfangere.



Juno afbilledet sammen med Jupiter

På jagt efter den niende planet

Som fortalt i et tidligere nummer af Himmelskibet, er der efterhånden mange ting der tyder på at der findes en stor planet ganske langt ude i solsystemet. Da Pluto ikke mere regnes for en planet, vil denne hypotetiske planet da være den niende. Siden man fik indkredset hvor planeten kunne befinde sig, har der været en jagt i gang for at finde den. Det er jo ikke hver dag man finder en ny planet. Faktisk er det ikke sket siden 1846 hvor Neptun blev opdaget, med mindre man tæller Pluto og de andre dværgplaneter i Kuiperbæltet med.

En af de måder man leder på, er ved at kigge på gamle data. Catalina Sky Survey er et NASA-projekt som går ud på at lede ef-

ter asteroider og kometer. Projektet blev startet i 1998 for at holde øje med om der kommer nogle større objekter på kollisionskurs med Jorden. Men siden man ikke ved på forhånd hvor man vil finde nye asteroider og kometer, er der observeret over hele himlen. Derfor kan Catalina Sky Surveys data også bruges til at lede efter den niende planet. Udover CSS har man brugt data fra Pan-STARRS, et nyere projekt finansieret af det amerikanske luftvåben, og NASAs infrarøde rumteleskop WISE.

Desværre er der ret dårlige nyheder fra jagten. Det ser ud til at man kan udelukke at den niende planet (hvis den findes) har en tilsyneladende størrelse på under 22, hvilket vil sige at lyset fra den er så svagt at kun de allerstørste teleskoper vil kunne se den. Siden de teleskoper har meget andet at lede efter end den niende planet, ser det lidt skidt ud for udsigterne til snart at få en ny niende planet. For at finde en planet er nemlig ikke nok bare at kigge, man må kigge igen og igen på det samme stykke af himmelen, for at se om noget bevæger sig, og den niende planets kredsløb er så langt ude, at den bevæger sig meget langsomt.

Måske skal vi vente på Large Synoptic Survey Telescope, et kæmpeteleskop med den ene opgave at kigge efter objekter over hele himlen. Hvis ellers at den niende planet kan ses nede fra Chile, hvor de bygger det. Det skulle så være i gang i 2022. Men ellers er der godt gang i teleskopbyggeriet rundt omkring på Jorden, så mon ikke man finder den niende planet i løbet af de næste ti år?

De meget korte nyheder

Nej, der er ikke nogen Pokemons på hverken Jupiter, Saturn, Pluto, MU69 eller den niende planet, så find på en anden god grund til at blive astronaut!

FARS LEJLIGHED

Af Regina Svinth
Ebbesen

Regina Svinth Ebbesen (født 1992) bor p.t. i landsbyen Asferg mellem Hobro og Randers. Hun betegner sig selv som stor fan af surrealisme, dark fantasy, horror og new weird. Regina er gift med Martin, som er ornitolog. Hun er på vej med en novellesamling med titlen Klaustrofobi i et Dukkehus, hvorfra denne novelle er taget.

Illustration: Billedmanipulation af Klaus Æ. Mogensen.



Lea åbnede døren ind til lejligheden. En hvid plastikkat dunkede mod messinglåsen, da hun låste sig ind.

Hun tog et skridt ind i entreen. Lyset derinde var meget dæmpet, men hun kunne alligevel se omridset af kvinden inde i stuen. Tasken smed Lea i et hjørne, og hun sjoskede ind i køkkenet. Var der en seddel på køleskabet til hende? Men køleskabsdøren var tom, bortset fra stålagnetterne.

Hvor er far?

Hun tog en frugtjuice ud af køleskabet. Uden på kartonen sad en løve med gabet åbent over et bjerg af røde bær. Den havde punkterede bær på hugtænderne og røde safter dryppende fra munden. Hun drak grådigt fra kartonen. Hun hørte noget skvulpe. Det var ikke hendes juice. Den havde hun stillet på bordet. Lea var stivnet.

Blodrødt vand skvulpede i et åbent hul i gulvet ved hoveddøren. Krokodillens rillede ryg-stykke kunne hun ikke få øje på.

Hun kunne mærke, hvordan lejligheden summede af dæmpet, sitrende lys. Køkkenet var blå, oplyst af skarpe lys i akvarierne. Stuen ulmede hen i gyldne glødepærsers skær, og i gangene mellem køkkenet og stuen flød der en bæk, som løb under gulvet, men var synlig i huller nogle steder. En helvedesrød varmepære skinnede ned på det let skvulpende vand. Himlen var sort udenfor.

Lea gik ind i stuen. Glødepærerne var så dæmpede, at de lige akkurat brændte. Hun bævede i den mørke stue med det røde vand synligt i en rektangulær åbning i gulvtæppet. Kvinden i stuen holdt hun opmærksomt fæstnet i sin øjenkrog. Langsomt skruede Lea op for glødepærerne, og da det glødede i halogenet, dukkede der i pæren et grøngyldent øje frem med pupillen på langs, så den spaltede øjet i to. Øjet blinkede. Damen med gulvsvaberen stod i hjørnet af stuen og havde sine sorte øjne

på Lea. Koldsved perlede frem. Hun løb ud af lejligheden; hoppede over bækken og ud af døren.

Ude på gaden, hev hun hårdt den friske luft ind. Der var ikke noget lys i byen, ingen gadelygter, ingen biler. Folk der gik forbi på fortovene, havde dækket ansigtet til i tørklæder og frakker. Lea prøvede med en nervøst løftet hånd og rystende stemme at få fat i en af dem. De gik forbi hende. Så blev hun vred og tog fat i ærmet på frakken af en kvinde, der gik forbi. Lea prøvede at fange hendes blik, men gemt bag frakke og tørklæde var der ikke noget ansigt at se. Ud ad hendes ærme gled en killing ud. Lea nåede at gribe den inden den ramte jorden. Kløerne var spændt ud og skar ind i hendes hånd. Den rystede, og pelsen strittede. Hun holdt den ind til sit hjerte og gik op i lejligheden igen.

Hun hadede den røde bæk. Hun sparkede til vandet, så det lå i blodklatter rundt på gulvet.

Hun kiggede på akvarierne, der nu havde skum på toppen. De to akvarier fyldte hver en hel væg i køkkenet.

De var enorme vinduer, hvor fiskene var stuvet tæt sammen. De var store som fodbolde, hummerne med overdimensionerede kløer, de japanske edderkoppekrabbers spidse kløer stak ned i gruset på bunden. De bevægede deres lange ben op og ned i dans. De vidste, at de snart skulle ud.

Hun åbnede en dør, og med et kys på killingens hoved satte hun den derind. Hun skyndte sig ind i stuen, i det gyldne lys, for at se lidt fjernsyn. Damen stod med svaberen. Hendes hår var kort, tyndt og lortebrunt. Inden længe sivede vandet ud inde fra køkkenet. Vandet flød over bækken og stuegulvet. Lea sad stadig med øjnene mod skærmen, mens vandet steg op over sofaen. Først da den dækkede hendes fødder, der hang lidt over kanten, gik hun ud og børstede tænder. Da hun havde sat tand-

børsten i kruset, gik vandet hende til brystet. Hun svømmede tilbage til stuen og ignorerede damen. Lea åbnede døren til sit værelse. Her var der tørt, så hun, og lukkede hurtigt døren bag sig.

Her var stille, bortset fra vandet der skvulpede fra en firkant i det ene hjørne. Hun smed sig på sengen.

Oppe i højre hjørne var loftet knækket af som en isflage, og et par nøgne ben med åreknuder og gummistøvler trukket om fødderne hang og dinglede. Hun kiggede op i lejligheden ovenover, på manden, der sad bag tykke brilleglas og følte sig heldig med en rusten fiskestang mellem begge hænder, linen sænket ned i hullet til bækken ved siden af hendes seng. Hun spejdede efter, hvad maddingen var i aften, og så han havde skåret sin nosse af og sat kroge igennem.

Hun vågnede med kinden mod en dukke af hård og kold plast og syge øjne. Killingen vandrede rundt omkring bækken i hjørnet

af værelset, og plaskede med potten til vandet. Lea rejste sig og stirrede ind i spejlet.

Spejlet havde en ramme med hundrede små, knuste spejle. Hendes hår hang hen over ansigtet, tyndt og brunt.

Ansigtet så ud som om det var trukket sammen om sig selv. Øjnene sad tæt, trykket ind i hovedet. Hendes næse og mund var samlet på midten. Det var et syrligt ansigt, tænkte hun. En rådden citron.

Hun gik ud i lejligheden med halve øjne og en lang, plasterfarvet undertrøje. Krokodillens bæk var stivnet til en gelé. Hun satte sig over for sin far, der sad med madskålen trykket op i ansigtet. Han fodrede sig selv med skeen i automatiske bevægelser, mens han stirrede på de blinkende nyheder i fjernsynet. Han smilede, men kiggede ikke på hende.

Lea skovlede smagløse havregryn ind med mælk og sukker på. Solen lavede brede striber i lejligheden. Alt fremstod i creme. Cremefarvede malerier. Cremefarvede møbler. Cremefar-

vede vægge og gulvtæpper. Dybrøde pletter synede på gulvtæppet ved hullet. Om dagen var bækken mørk og ikke rigtig rød.

Det bankede på døren. Lea havde siddet og aet killingen over den sort-hvide pels. Hun trykkede den ind til brystet, og den spandt med det samme. En pige på samme alder som hende selv stod ude i betongangen. Hun havde blondt hår klippet af ved ørerne. Pigens kolde øjne stirrede på hende. Hun rakte ud efter killingen ved hendes bryst. Lea mærkede kattens sidste hjerteslag.

“Det er min kat,” sagde hun, og tog den fra hende. “Hun må være løbet væk i går.” Katten hvæsedes og havde klørerne spændt ud. Pigen holdt killingen med én hånd under dens arme. Hun kiggede op og ned ad Lea, og hendes ansigt løsnede sig lidt.

“Du skulle komme til min pyjamasfest i aften,” sagde hun og smilede pludselig.

Lea smilede usikkert tilbage. “Jeg skal se om jeg kan,” og gjorde tegn til at lukke døren.

Inden hun nåede at lukke



den, stak pigen en invitation i hånden på hende. "Min far har trykt dem ude på et professionelt trykkeri. Jeg har selv designet dem." Hun holdt en pause, for at give plads til Leas reaktion.

Invitationen var en sølvfarvet seng med dyne og puder i stjernebetræk. Den var overstrøet med sølvglitter, der dryssede ud over gulvet.

"Jeg hedder Stjerne. Og husk at komme i nattøj. Ehh ... men ikke det," sagde hun og pegede på hendes lange undertrøje, der matchede hendes blege hud på lårene.

"Hvem var det," spurgte hendes far inde fra stuen.

"En der bor ovenpå. Hun gik op ad jerntrappen ved siden af vores dør. Jeg vidste ikke der boede nogen der."

"Hva' ville hun?"

"Jeg ved ikke ... invitere mig til hendes fest i aften."

Far vendte sig om og kiggede på hende. "Dét skal du gøre. Det kunne være I bliver rigtig gode venner, og så kan I bare lige mødes på trappen og lege hjemme hos hinanden."

Lea tænkte, *Så du kan være mere alene med din kæreste i lejligheden.*

"Jeg synes ikke hun var særlig sød, og så kiggede hun også ondt på mig."

Far kiggede ned igen. "Jeg synes du skal tage afsted, du har ikke noget valg. Michelle og jeg vil være her i lejligheden når du kommer tilbage."

Lea stirrede på ham. På hans nedslåede blik, på hans porer i ansigtet, på de stivnede havregryn op ad siderne i skålen. Så gik hun ind og klædte om til skole og pakkede sit nattøj med, så hun ikke behøvede at komme ind i lejligheden når Michelle og far var der.

Lea bankede på døren. Hun stod i sine vinterstøvler med den lange undertrøje på. Hun havde trukket hvide gamacher på, og bundet et rødt halstørklæde stramt om halsen, så Stjerne ikke skulle sige foran alle, at

hun så dum ud. Hendes banken havde nærmest blidt strøget døren, så hun bankede igen, mere fast. Døren blev revet op af en pige med mørke krøller, og en storm af skrig og grin blæste i hovedet på Lea. Pigen kiggede op og ned af hende, og da hun ikke genkendte hende, løb hun ind i lejligheden igen.

Lejligheden var ét stort, aflangt rum. Væggene var dækket af bogreoler fyldt med kulørte spil og bøger og magasiner propet ned i beholdere af udskåret plastik. Der var plastik og glitter og glatte overflader fyldt ud på væggene, og imellem væggene fyldte skrigene og pigerne der løb rundt.

Lea spejdede efter killingen, men kunne ikke få øje på den. Hun mærkede øjne på sig. De var alle samlet i grupper, og enten snakkede de eller løb rundt og skreg. Alle havde farverige silkepyjamasser på. Lea tænkte på, om halstørklædet kunne kvæle hende, hvis hun hoppede op på en gardinstang.

Hun gik igennem rummet, hvor hun lagde mærke til, at gulvet hævede sig i forskellige etager. Det var senge, der steg op fra gulvet i flere niveauer. Hun lagde sig under en af dynerne med et trykt drengeansigt på. Hun kørte sig selv op på en knap. Hun fik øje på Stjerne, der sad i en seng der var hævet helt op til loftet. Hun så på Lea under det korte hår.

Hun smilede kort, men ændrede hurtigt ansigtsudtryk. "Du skal ikke sove her, vel? Du ligger i min seng."

Lea kiggede op. Pigerne sad oppe under det hvidmalede loft i deres hævede senge og grinede. De tegnede med hænderne på loftet, og der dukkede lysende sorte væsener op, ætset ind i gipsvæggen som tegninger af ild. De hvædede og spillede med tungerne. Pigerne hviskede fælt til hinanden, og sendte sorte blikke ned på selskabet på gulvet.

Da Lea åbnede døren til lejlighe-

den igen, skyllede vandet ind over hende. Akvariernes glas var forsvundet. Det dryppede stadig fra sølvrammerne. Dyrene svømmede rundt i den halvfylde lejlighed. Edderkoppekrabben med klørne stukket ned i gulvtæppet. Kæmpefiskene der gled deres kolde kroppe mod hende.

Stuen lyste gyldent, og der stod hun, med hår som lange, brune pølser og holdt hårdt om en gulvsvaber, så knoerne var spændt ud. Hun stod stille og stirrede på Lea.

Chokket satte sig straks i hendes øjne, der spærrede op, og drøblen der blev suget op i ganen. Far lå med hovedet nedad, og ryggen var bølget i hævede, ildrøde mærker. Lea svømmede hen mod sit værelse, og forsøgte at svømme uden om sin far. Blodet strømmede ud i røde slør, som fiskene samledes om. De skubbede kroppen mod Lea, og hendes fars hoved stødte mod døren da hun åbnede den.

Hun var inde på sit tørre værelse. Hun havde pletter for øjnene, og længe stod hun med hovedet bøjet mod knæene.

Foran hende sad krokodillen. Den sad på quilttæpper i metalliske stoffer med fyldige puder til. Den havde et læbeaftryk malet med Leas pink læbestift, og på hovedet sad en turban, lavet af hendes lyseblå tørklæde.

Der lå fyldte chokolader i bunker overstrøet med glitrende støv i grøn og sølv på bakker med perlekant. En vandfontæne sprudlede i midten af rummet med blå fisk i bassinet.

Lea dypede fingerspidserne i vandet. Hun forsvandt til et andet sted, i en boble hvor lydene druknede, og hjertet med. Hun krøb op i fontænen, og holdt om stagen af stenmarmorering. De bløde fisk lå kvast under hende eller svømmede rundt med bukkede finner og knuste kæber. Vandet plaskede over hende i bølger, og fyldte hende op.

Krokodillen sad og kiggede på med et udtværet læbesmil, chokolade der dryppede lyserødt og brunt fra næbbet.

Hvad fa'n er ...

GENRER

Af Klaus Æ. Mogensen

I artikelserien "Hvad fa'n er..." har jeg skrevet om forskellige undergenrer af de fantastiske genrer. Her vil jeg løfte blikket et niveau og se på hvad genrer er i almindelighed og de fantastiske genrer i særdeleshed.

Artiklen er baseret på en genreteori som jeg har holdt foredrag om på flere science fiction-festivaler i indland og udland, så noget vil være velkendt for nogle.



Der findes et utal af genrebetegnelser – science fiction, krimi, horror, fantasy, western, humor, romance og så videre – og dertil en mængde undergenrer af disse. Men hvis vi kigger på hvad der *definerer* en genre, er der dog groft sagt kun to typer af genrer: Dem, der er defineret af et tema eller en følelse (*modus*), og dem, der er defineret af det tid og sted, historien foregår (*ramme*).

Blandt den første type har vi for eksempel romance, krimi, humor, action og horror, hvor sidstnævnte jo er defineret ved at være uhyggelige historier. Blandt den anden type har vi for eksempel western, fantasy, socialrealisme og space opera.

Ofte nævner man science fiction, fantasy og horror i samme sætning, men horror skiller sig faktisk ud ved af være en modusdefineret genre, hvor de andre er rammedefinerede genrer. Når man omtaler horror i denne sammenhæng, tænker man dog typisk på okkult horror, der foregår i en fantasyramme hvor det overnaturlige er muligt. Dette behøver dog ikke være tilfældet for horror; fx er *Frankenstein* videnskabeligt baseret horror (science fiction), mens Hitchcockfilmen *Psycho* er socialrealistisk horror.

Jeg vil definere de fantastiske genrer (eller *fantastik*) som historier hvis ramme indeholder elementer der ikke er mulige i nutidens eller fortidens verden som vi normalt opfatter den. Dermed hører *Psycho* ikke under de fantastiske genrer, selvom filmen klart er horror.

De fleste historier er kendetegnet både ved et modus og en ramme (nogle gange mere end én af hver), så vi fx har science fiction-horror (*Frankenstein*), fantasy-humor (tegneserien *Valhalla*) og sågar western-science fiction-action (*Cowboys vs. Aliens*) og fantasy-horror-romance (*Twilight*). I det følgende vil jeg dog nøjes med at kigge på rammedefinerede genrer og hvordan de hænger sammen.

For at en genre kan kaldes fantastisk – eller en historie kan siges at tilhøre en fantastisk genre – skal den som nævnt foregå i en ramme, der indeholder elementer der ikke er mulige i nutidens eller fortidens verden som vi normalt opfatter den.

Det er i sig selv ikke helt entydigt, for der er store forskelle på hvordan vi opfatter den normale verden. For nogle vil en ramme hvor der eksisterer en eller flere guder klart være fantasy, men andre vil insistere på at sådan hænger verden faktisk sammen. Måske kan de fleste blive enige om at selv hvis de tror at der er gud(er) til, tror de ikke at gud(erne) direkte og mærkbart blander sig i verdens gang – men så tror de måske at stjernerne har indflydelse på vores skæbne eller at man kan helbrede alskens sygdomme ved at svinge et krystalpendul over det ramte sted eller at medicin virker bedre hvis det bliver fortynnet en milliard gange, eller andet som andre ikke tror på – for eksempel at den amerikanske regering råder over nedstyrtede ufoer eller er i jævnlig kontakt med aliens. Det giver en vis elasticitet i den 'nulvirkelighed' som de fantastiske genrer defineres ud fra, og derfor bliver denne afbilledet som en cirkel i illustrationen på næste side.

Al fiktion har opdigtede elementer – steder, personer, begivenheder og motivationer der ikke findes eller fandtes i virkeligheden. Men hvis de opdigtede elementer ikke er væsensforskellige fra virkelige elementer, er elementerne ikke *fremmedgørende*, og derfor er historiens verden heller ikke væsensforskellig fra 'nulvirkeligheden', selvom der de facto er forskelle. Det er en pointe at bringe op over for de, der afviser de fantastiske genrer som noget opdigtet: det er den mainstream-litteratur de selv læser, også.

Det næste spørgsmål er *måden* hvorpå rammen i en fantastisk fortælling adskiller sig fra vores (nul)virkelighed.

Her vil jeg som udgangspunkt sige at der er to basale typer af fremmedgørende elementer, der kan fjerne rammen i en historie fra virkeligheden: rationelt baserede fremmedgørende elementer, der tager udgangspunkt i hvad videnskaben mener kan lade sig gøre eller vil kunne lade sig gøre, og metafysiske fremmedgørende elementer, der tager udgangspunkt i overtro og myter, som videnskaben afviser eksistensen af, men som stadig er en væsentlig del af vores kulturarv. Disse elementer er fuldstændigt uafhængige af hinanden og kan betragtes som ortogonale (vinkelrette) akser i et genrerum. Jo mere fremmedgørende og betydeligt et element er, des længere ud ad en akse vil det bringe historien.

Et rationelt (videnskabeligt) novum behøver ikke være naturvidenskabeligt eller teknologisk. Et sociologisk fremmedgørende element kan fx være en anderledes samfundsorden (dystopisk eller utopisk), og et verdenshistorisk fremmedgørende element kan være en forestilling om at verdenshistorien tog en anden drejning end den faktisk gjorde (alternate history).

Mange historier i de fantastiske genrer indeholder både ra-

tionelle og metafysiske elementer. I *Star Wars*-filmene optræder fx både teknologiske fremmedgørende elementer, som fx rumskibe og strålepistoler, og et væsentligt metafysisk element i the Force. Derfor vil *Star Wars* ikke ligge præcis på den ene eller anden akse, men i det genrerum der bliver udspændt af de to akser, som illustreret i figuren. I det hele taget bliver grænsen mellem science fiction og fantasy meget udflydende

Nederst i figuren, lige over cirklen der repræsenterer nulvirkeligheden, har vi historier med små fremmedgørende elementer, fx technothrillere og magisk realisme, hvor virkeligheden ikke på afgørende vis adskiller sig fra vores trods disse elementer. Lidt længere oppe har elementerne en faktisk indflydelse på verden. I filmen *Ghost* har spøgelserne reel betydning, og i George Orwells roman *1984* er verdenssamfundet anderledes end vores, om end med skræmmende store ligheder med både 1948 og 2016.

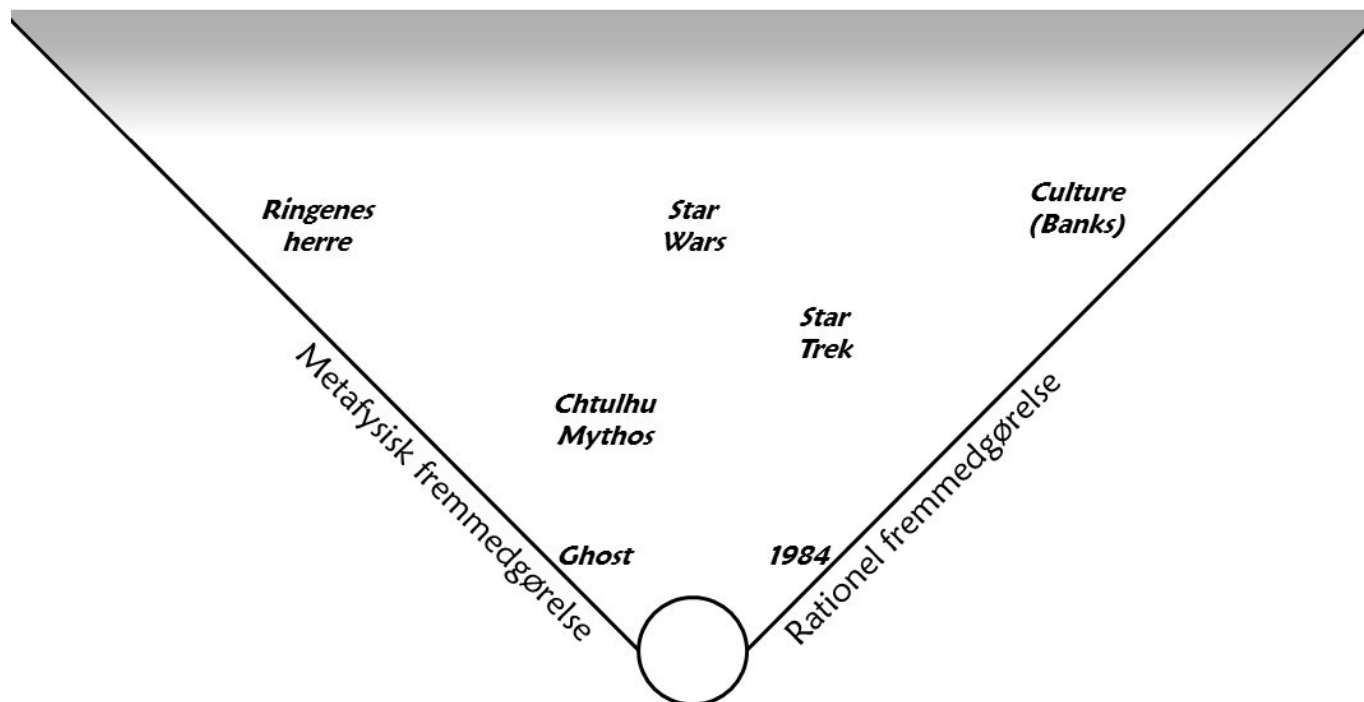
Nogle serier af fortællinger kan ikke anbringes på et enkelt punkt. Nogle *Star Trek*-afsnit ligger langt til højre med kun nogle få pseudovidenskabelige (metafysiske) fremmedelementer, mens andre er næsten helt

over mod venstre med tilstedeværelsen af rumguder og væsener med psionisk/magiske evner, der ikke har nogen plads i moderne videnskab. På tilsvarende vis har Lovecrafts metafysiske elementer i hans Cthulhu-mythos visse rationelle/videnskabelige elementer: monstrene er ikke bare hekse og gamle halvguder; de kan også komme fra andre dimensioner, planeter eller tider.

Højest oppe bliver de fremmedgørende elementer så store at vi mister evnen til at forstå fortællingens verden, og det bliver svært at afgøre om et element er rationelt eller metafysisk. Med lån fra Vernor Vinge kan vi kalde dette område *The Transcend* – det transcenderer vores forståelse.

Der er faktisk en tredje type fremmedgørende elementer, som ligger vinkelret på de to andre og derfor står ud af papiret. Det er *metaforiske* fremmedgørende elementer, hvor noget virkeligt bliver repræsenteret af noget anderledes. Andeby er fx en ret almindelig amerikansk storby, blot befolket af antropomorfe dyr, der repræsenterer mennesker.

Med disse tre akser er genrebilledet komplet – eller har du noget at tilføje?



DANSKE BOGSALGS- PLATFORME

Af Pernille Andersen

Pernille Andersen er pseudonym for en dansk forfatter, der under andre pseudonymer har udgivet 27 romantiske og erotiske kort-romaner på Amazon.

Jeg er bekymret over at jeg finder at den bedste bogbutik som jeg kender, er drevet af Amazon og at den er så meget bedre end de danske, det være sig i både trykte udgaver såvel som e-bøger. Bekymret på den måde at jeg hellere havde set at en lige så god eller bedre internetbutik for at søge efter bøger ville være den samme i Danmark.

Platformen [butikken] giver også forfattere langt større mulighed for at blive fundet af de rette læsere.

Når jeg kalder det for en platform, er fordi at som læser, er der et firma som sælger bøger, det samme firma lader også forfattere indsende deres bøger og sælge dem direkte samme sted. Det lader også alle andre blive henvisningsagenter for betaling (også kaldet affiliate).

Amazon lader mig indsætte et Microsoft-dokument, og ved et tryk konverteres den til Mobi format. Som jeg indtil videre har forstået det, så skal jeg på danske platforme, hvis jeg vil være indie-forfatter, selv konvertere den til formaterne ePub og PDF inden jeg kan komme videre. Altså endnu en handling før jeg kan komme videre. Konverteringer kan til tider skabe problemer, selv hvis man er vant til det.

Jeg har ringet til Saxo, skrevet til gopubli.sh og andre for at opmuntre dem til at lave en

bedre platform, men de kommer alle med svar der ikke munder ud i noget der efter min mening kan bruges til noget.

Forklaringen fra Saxo.com er at de er fastlåst i et købt internet-butiklayout som de ikke kan eller ikke ønsker at ændre. Det kan jeg se at andre også bruger, når jeg kikker på deres sider. Fastlåste butikslayouts der bruges som standard-webbutikker.

Hvad er det så jeg gerne vil have lavet om på i butikkerne? Det er følgende:

1. Flere undergenrer. Jeg ser kun de overordnede genrer. Hos Amazon er der for det meste 10-20 underkategorier. Herved er det lettere at finde en bog.
2. En salgsplacering (rangorden) af bogen i genren den er i, og totalt for butikken. Ved en rangering ved man om bogen er populær eller stærkt stigende (lavest er bedst).
3. Et klientprogram der straks efter at digital bog er købt, lander i programmet på ens PC, tablet eller mobiltelefon. En øjeblikkelig synkronisering. Uanset hvilken dansk butik den er købt i.
4. Sideantal er ofte ikke vist. Er det en kort novelle eller en fyldig stor roman? Man ved ikke hvad man betaler for.
5. Platforme er hvad de er, de er altså fastlåste på 50 % af siden der vises. Hvorfor ikke læse hvem der går på og så bruge den sidestørrelse der er mulig? Det virker som 10 år gammel internetteknologi (eller mere).

Der er flere små ting, men dette er umiddelbart de vigtigste ønsker for denne artikel jeg har for at sørge for at Amazon ikke kommer og tager hele markedet væk fra danske forhandlere.

Lad mig forklare mine punkter bedre:

Punkt 1

De danske sider jeg kender, der sælger bøger, har kun overord-

nede genrer som krimi, hus og have, fiktion, krimi, erotik, mm.

Hvis jeg nu går til Amazon, så finder jeg 'Teenage & Young adult', det er en rimelig stor genre. Den er ikke at finde hos de danske butikker (eller tilsvarende oversættelse, måske 'Unge').

Hvis jeg søger under 'Lesbian, gay, bisexual & transgender' ebooks', så er svaret i danske butikker 'erotik'. Hos Amazon er der 13 undergrupper. Hos de andre er der ingen under erotik!

Hvis jeg finder frem til Science Fiction & Fantasy, så er der 19 underkategorier. I de danske ingen.

Jeg kunne blive ved. De har alle smidt bøger ind i en genre, og her kan man så søge de næste mange timer, eller indtil man opgiver. Held og lykke. Med mindre man kender forfatteren, eller har læst et blad hvor en bog anbefales, så er det sørme svært at finde en bog der passer ens smag.

Punkt 2

Skulle man ønske at nå så mange læsere som muligt, så er det vigtigt at man skriver til markedet og ikke til ens egen lyst.

Hvis man nu ønsker at skrive om zombier der flyver rumskibe mens de har orker i lastrummet til at spille rundbold indtil de segner, kan man jo sagtens gøre det. Men skriver man det samme som #1 mest solgte bog, så er man mere sikker på at ved udgivelsen, så er der allerede et marked for at læse ens bog.

Et skriv til en forfatter (i USA), gav mig følgende information. En rank hos Amazon.com på ca. 196 giver ca. 30.000 sider og 160 salg per dag. Hver side giver ca. \$0.0045, Altså noget i omegnen af ca. 2000 kr. (afhængigt af dollarkurs) per dag for en romance. Hun har ca. 10-12 bøger ude, og det tager hende 2-2½ uge at skrive per bog. For dem der kan læse den, er rank vigtig. Så kan man omstille sig, hvis der

lige pludseligt kommer et nyt varmt emne.

Den algoritme som Amazon bruger til at rangere bøger, er hemmelig, men den beror på rigtig mange kriterier. Her er forsalg, kunden anmeldelser, pris, forfatter-rangering, dato for udgivelse og meget mere indregnet. Den beregnes hver time. Er der ændringer, så skiftes rangering også.

Kikker jeg på kindlepreneur.com/amazon-kdp-sales-rank-calculator, får jeg et salgstal på ca. 520 på ovenstående bog (ændrer sig hele tiden). Det passer ikke helt med det jeg fik at vide, men det skal ses i lyset af bogprisen som man selv kan sætte, og ændre hvis man laver en reklame for bogen. Kindlepreneur ved jeg ikke hvor får sine tal fra, men det næsten kun være direkte fra forfattere som vil udtale sig.

Et opkald til en meget flink medarbejder hos Saxo fik mig vist at man kan finde ud af hvad der er mest populært i en genre. Det gøres ved at finde genren på forsiden, klikke på linket og så få en side med bøgerne i salgsorden.

Helt fint, men husk nu på at der ingen rangering er for hvor den bog ligger i hele salget. Du ved kun at en bog er på første side af genren. Men kommer du til side 6, så ved du reelt ikke hvor populær den er.

Ønsker man at sælge bøger, er der ingen hjælp at hente for Indie-forfattere. Et forlag kan fortælle hvor man ligger i forhold til de andre for forlaget, men ikke mere end det.

Hos Amazon kikker man på rank, så ved man rimeligt præcist hvordan det går. Så ved man hvordan man ligger i forhold til ALLE andre bøger hos Amazon, i ALLE genrer.

Så ved man om bogbeskrivelsen kan ændres for at få en bedre rangering, om forside billedet skal ændres, om en dårlig anmeldelse har skadet salget. Om prisen skal sænkes for at få flere gode kommentarer eller om

bogen er god, men bare ikke lige rammer alle stroferne for en succes. Kort sagt, så er de internet-bogsalgsider, jeg har undersøgt, med til at stoppe forfattere i at skrive det som læsere vil have. Udviklingen er gået i stå (eller aldrig startet).

Punkt 3

Min Kindle Voyager tager ca. 2-3 sekunder om at synkronisere, så efter at jeg har købt eller byttet en bog, har jeg den klar til at læse. Lettere kan det ikke gøres.

Det besvær jeg læser om hvordan en bog skal købes, downloades, og findes på ens PC efter download på, før ens boglæserprogram ser den, er bare alt alt for besværligt når først man har prøvet Amazons metode.

Hvis man så er rigtig uheldig kan jeg se at man nogle gange skal bruge et konverteringsprogram for at læse en bog på sin boglæser. Nu kan jeg jo ikke se hvor mange kunder der bruger denne mulighed. Men bare at læse det, giver mig bange anelser for at det skræmmer mange væk fra at gå i gang med det. Endnu en barriere for at komme i gang med at hente bøger på nettet.

Punkt 4

Der er ikke det store i det. Nogle bøger har sideantal, mens rigtigt mange ikke har. Hvorfor kan man ikke få at vide hvad det er man køber? Er det 5 sider til 50 kr. eller 200 sider til 25 Kr.?

Jeg mener at hvis ikke boghandlerne har check på at vise hvad de sælger, så har de ikke styr på forretningen. Hvis man ikke ved hvad man får når man køber, vil man så komme igen og købe nyt?

Et opkald til Publizon.dk som distribuerer e-bøger og lydbøger, opklarer at de e-bøger som de sælger, som standard indlægges med sideantal, men at nogle butikker vælger ikke at vise dem.

Punkt 5

De sider som jeg har besøgt, har

stort set ud som de gør, de sidste mange år. Præcist hvor mange år, kan jeg ikke huske. Men de er ikke lavet om og er ret besat gået i stå mht. internetudvikling og kundeoplevelse ved internet-handel.

Mens hotelsider vil fortælle hvilke hoteller der lige er bestilt værelse hos, hvor andre sider giver en bedre liste over mest populære varer, så er de boginternetbutikker jeg har set ikke meget bevendt. Har man en bestemt titel man søger på, kan man finde den, købe den og lukke siden igen. Men opmuntringen til at se på andre bøger er slet ikke til stede. Butikkerne negligerer at vise andre tilbud, intet om salg.

Siderne er brugt 50 %, resten er tomt. Forskellen kunne ikke være større hvis jeg går til Amazon.com. Her er hele siden brugt, billeder er større. Der er en meget stor linje for søgning, der er flere forslag til bøger, der er en top-100 liste inden for genrer og meget andet.

Hos arnoldbusck.dk er der mindre ændringer i forhold til de andre danske sider, men i det store og hele, så må jeg også her vedstå at jeg ikke er imponeret af siden, der er frygtelig meget der kan laves om.

Opsummering

Som forfatter havde jeg gerne set at der blev udviklet og forbedret på de sider der findes med bog- og e-bogsalg. Dem jeg har set på, er i min personlige mening utilstrækkelige og kræver for de fleste der ikke er gode til EDB, hjælp til at komme i gang.

Det er jo kun et postulat fra min side at bogsalg kunne stige hvis siderne blev bedre til at sælge bøger. Men siden at jeg fandt amazon.com, har jeg læst betydeligt mere.

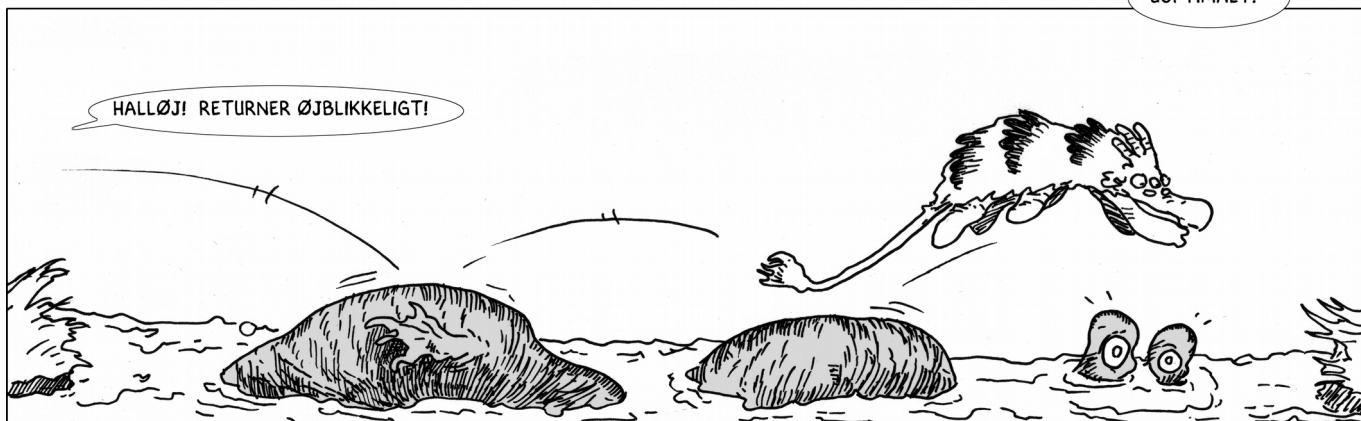
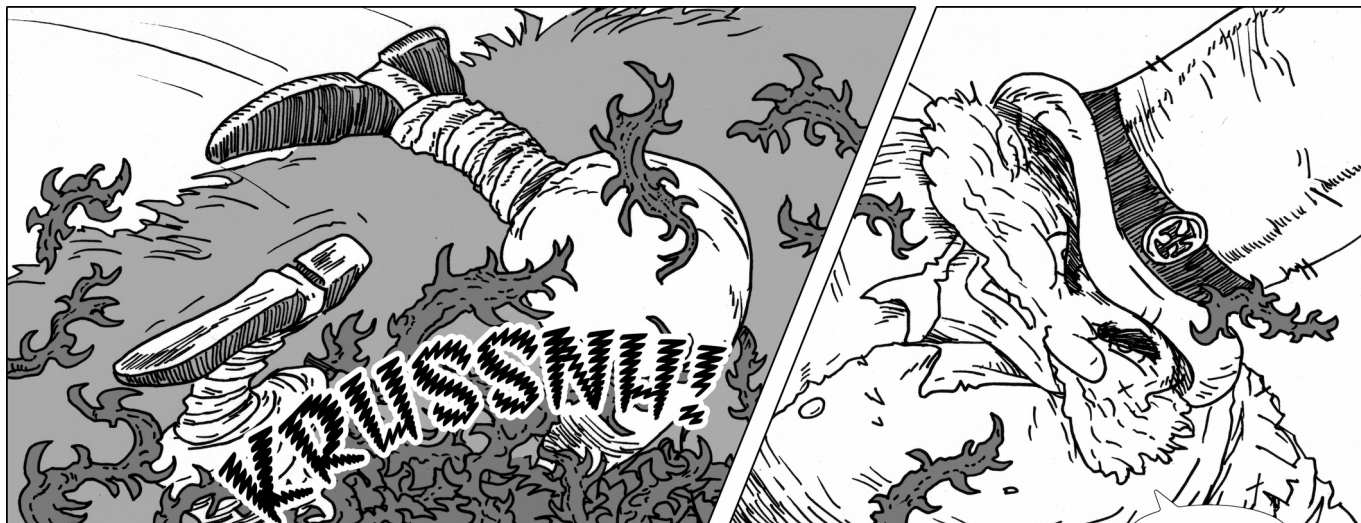
Som forfatter ville jeg ønske at butikkerne tog et ansvar for at sælge mere, sådan at forfattere fik større mod på at skrive mere og fik større læserskarer.

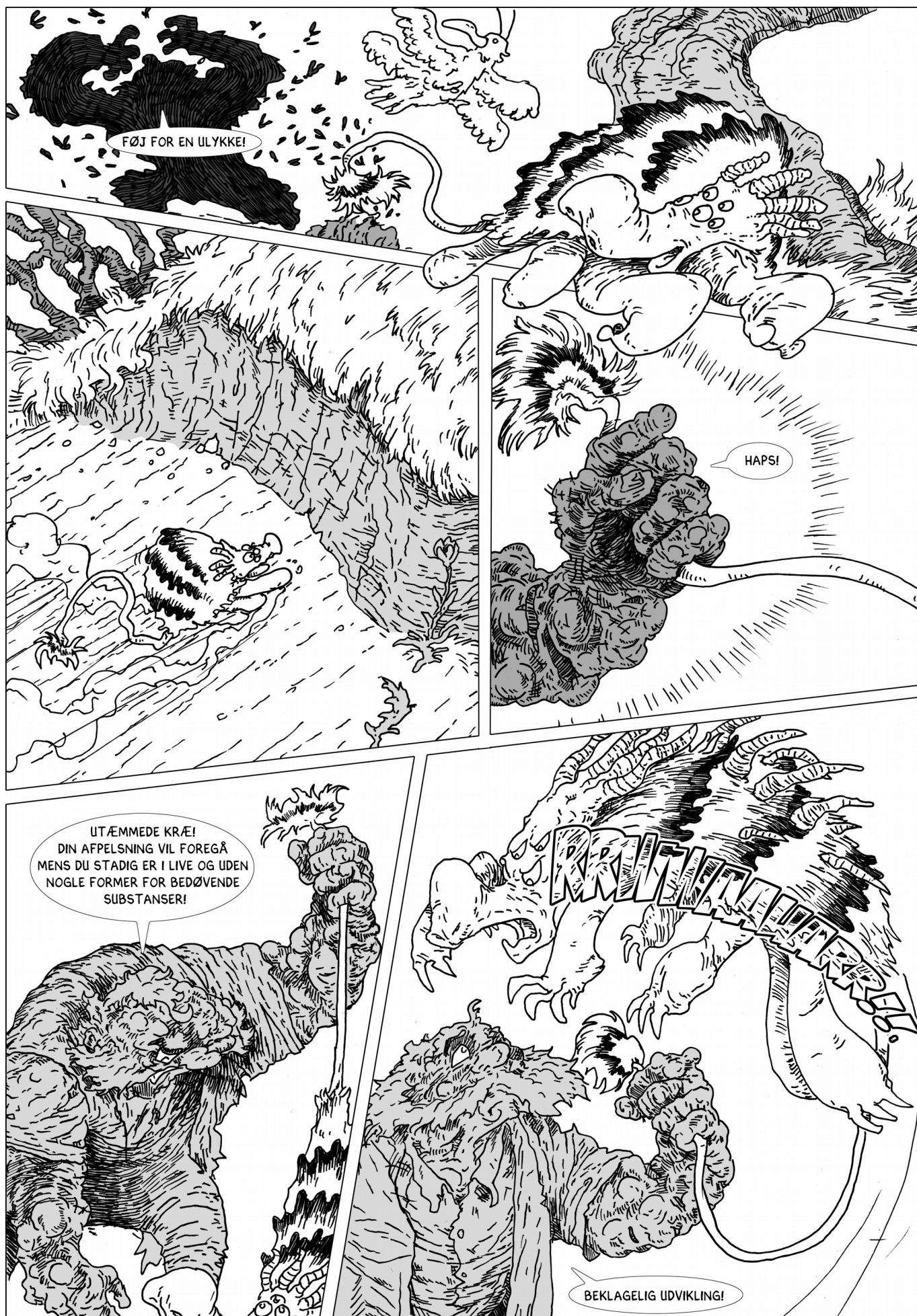
safari

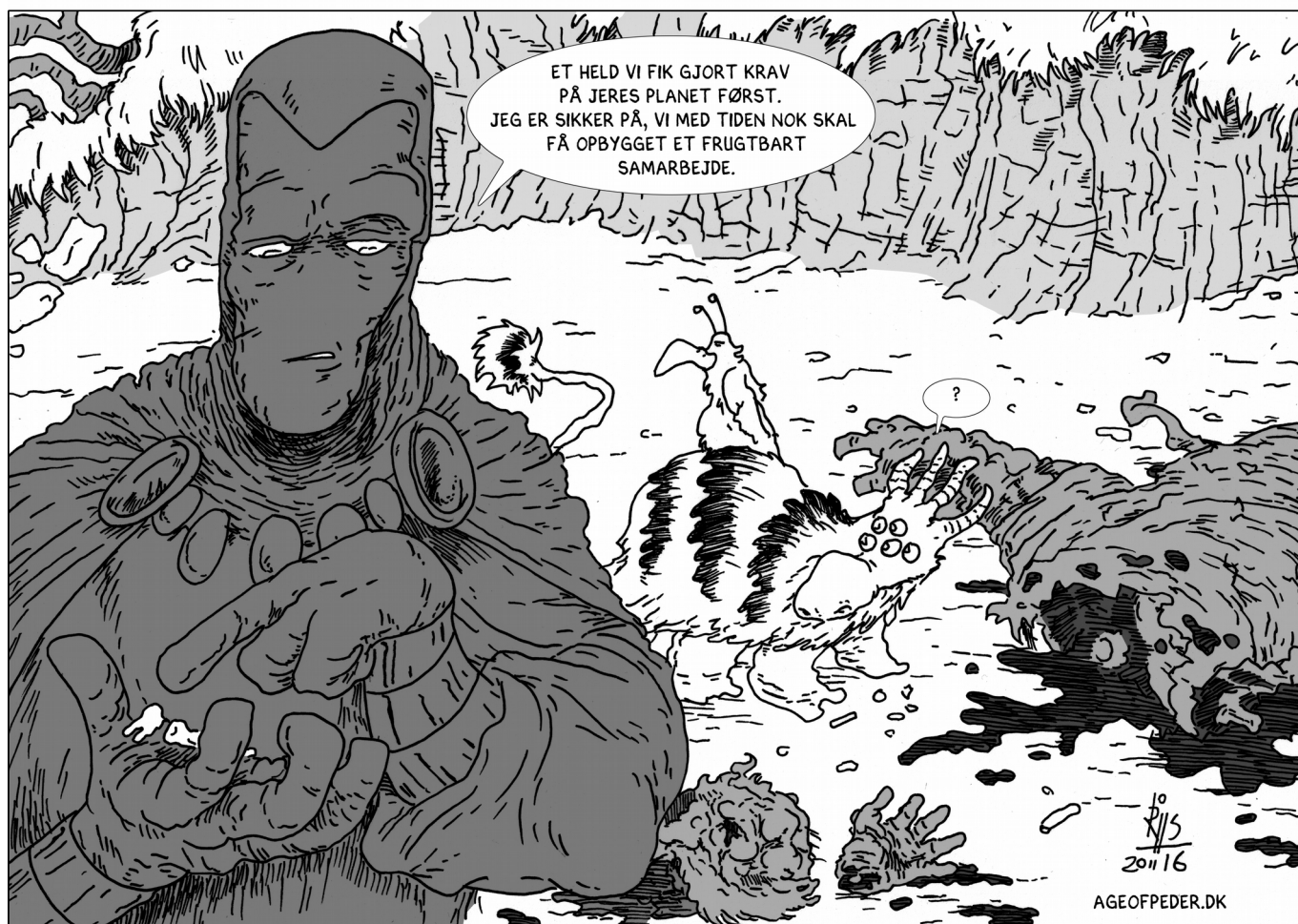
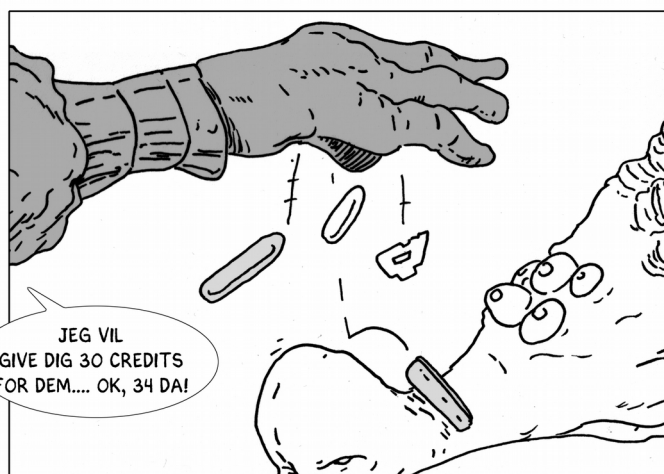
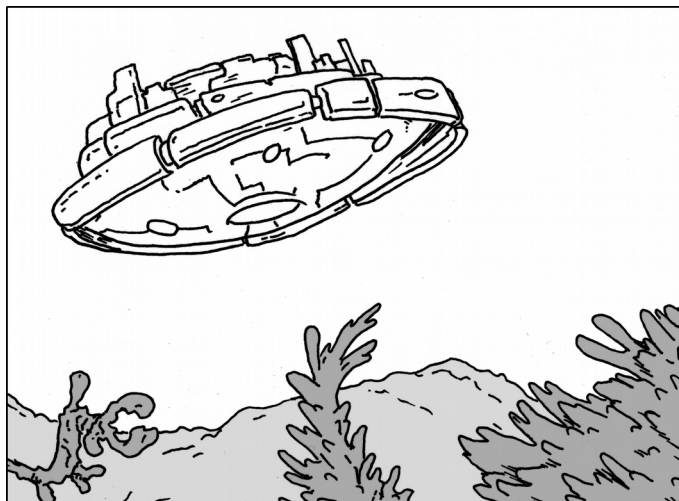
~af PEDER RIIS











BAG GLAS

Af A. Silvestri

A. Silvestri har i de senere år markeret sig som en af Danmarks betydeligste forfattere af fantastisk litteratur med bøger som *Køtere dør om vinteren* (2010), *Pandaemonium* (2011), *Faderens sønner* (2011), *Optisk bedrag* (2012), *Ambrosia/Live* (2014), *Al kødets gang* (2015) og *Kærlighedsfrugt* (2015). Silvestri har haft noveller i *Himmelskibet* siden begyndelsen af sin karriere og er nu med igen med denne sprogligt eksperimenterende historie.

Illustrationer: *Billedmanipulation af Klaus Æ. Mogensen.*



30. juni 2068

Jeg kan simpelthen ikke gette det. Jeg har posted det everywhere, tagged det, veered det og dodged det, men still virker det bare not real. Can I see it i mit ansigt? Are my eyes stjerner? Jeg er totally rund på gulvet. Jeg kan ikke fatte that I'm in og mom hviner af lykke, næsten more than me. Far er ikke kommet home yet, han er in Amsterdam på digerne. Men jeg ved, he'll be proud of me. Selv om der ikke er nogen af dem der getter mig. De knower nothing om hvad det vil sige at have nerve. Helt derinde where hjertet banker. Men de supporter mig, de er proud of me, og de er ligeglade med at de ikke getter mig, for de ved at jeg getter mig, og det er the most important. Jeg elsker dem, selv om de ikke forstår mig. Også you mormor. Jeg har subbed alt, så you can bare aske compen to translate. Loves you alle. Wheeee.

10. juli 2068

I'm almost there. De har already sent mig en liste over alle de ting jeg skal kunne. Of course har jeg already set det på webben, men it's different når det kommer som app. Historie, lyrik, an instrument, farvelære, filmteknik, 3D-struktur, programming, logging, keramik, story structure, drawing, oprindeligt dansk, det hele can jeg. Det sværeste er at finde ud af what to choose. Jeg må only vælge tre områder. Om to år er det only to. Om fem only one. My specialty. Far siger 3D-struktur, men jeg tror ikke the family business er noget for mig. Mom siger trompet, but I can't see myself practising på mit værelse. And I'm not so god til den. Somehow liker jeg Oprindeligt dansk og der er not many, der taker det. Hard, men in the end er det better end at take logging like everybody else. Heldigvis er der næsten two months indtil det starter. Det er ikke noget jeg skal finde ud af right away. Jeg skal aflægge prøve den første dag. Jeg må

kun faile i et af områderne, og ikke nogen epic fails. Det er svært, men det has to be hard. Jeg er heldig. I'm special.

17. juli 2068

I'm best at drawing. Det ved jeg godt. Det har de altid sagt in school, men mom says, at man ikke always skal vælge det man er good at. Det er important to try something new. Så kan man blande kunstarterne. Be unique. It's not enough at være god anymore. Alle er gode. På Veer er der ikke nogen der kan hjælpe mig. De siger bare at jeg er talented, so good, hvis bare de kunne the same. I think I have to vælge drawing as one of my områder. Så kan jeg altid vælge det fra again, if necessary. Det bliver sært at flytte til København. I den nye afdeling, akademiet. Cultural heritage exports. Et helt necessary tiltag for Danmark. Mom asks me, hvorfor jeg flytter. Jeg kunne just stay hjemme indtil jeg var done. No need at være der in the flesh. Der er so much mom ikke forstår. Det er bare one of the things. Far ved det godt, I think. You have to see the world selv. Og det tager ikke more than en halv time to get frem og tilbage. Nu vil jeg runne mig en tur.

31. juli 2068

Tomorrow er der en stor fest for me. Det er all my friends, der har invited. De har ikke sparet på anything. Oksekød. Organic beer. Champagne fra Champagne. Cake with real sugar!! Den skal holdes i Zero-G-kuplen, selv om vi really are too old for den slags. Nostalgitrip! Det er Mynthe og Denice, der står for den. Friends for life. De skal selv afsted to their uddannelser. Mynthe is going to Australia. Hun skal med the bullet train om two days og om tre dage dykker hun ved what is left of the Great Barrier Reef. Mynthe skal save the world. Reconstructive environmental biology. Denice skal studye i Århus. Urban water-way improvement. Det bliver hardest

on her, fordi vi alle sammen rejser væk. Jeg har promised at jeg kommer hjem i nogle weekender og så skal vi partye og snakke og Tagge på our fællesprofil. Men why tænker jeg already på de ting nu? I haven't even moved yet! Hver ting til sin tid, som grandmother always says.

15. august 2068

I have decided. Drawing, selvfølgelig. And 3D-struktur og Oprindeligt dansk, but I have brugt det meste af tiden online. Webben. Jeg er not really nervøs, I have it all under kontrol. Det hardest bliver filmteknik. I have seen what other people can do med bare et lille kamera og en række apps. Den slags kan jeg not at all. De er sooo good! Men I have practised og jeg tror at det er enough. I hvert fald did the censors like my original ansøgning, ellers var jeg ikke blevet chosen. Det er i hvert fald what I keep telling myself. Og det gør ikke noget, at jeg får en low grade, bare jeg består. It's all that matters. Wish me luck. Jeg får brug for det. Og to all of you: Jeg har linked every profile i have to min Dodge-account. Alle veje leder til Dodge:) Tror I soon they inventer something so man også kan lugte det andet place?

13. September 2068

Det er nu it happens. Fingers crossed. Det er Så vildt!

14. september 2068

My grades. Ikke de bedste, but good enough. Der var seven, der dumpede. En af pigerne started crying og jeg følte det så bad på hendes vegne, men I stayed where I was, fordi det snart var my turn. When I was done, I looked efter hende, men she was gone. I have Dodged lidt video af hende that my kamera filmede by itself. Gider I sprede the word, så jeg kan comforte hende? Det synes jeg would be nice. My grades:

Historie	57 %
Lyrik	65 %

Trompet	51 %
Farvelære	80 %
Filmteknik	51 %
3D-struktur	77 %
Programming	62 %
Logging	70 %
Keramik	54 %
Story structure	59 %
Drawing	89 %
Oprindeligt dansk	70 %

Der var some of them der var meget close, men the teacher said that jeg var så nervøs, at det skulle jeg slet ikke think about. 65,4 % er okay. Gennemsnit. Everything is going to be fine. Nu vil jeg just sleepe. I morgen starter school and I need to be udhvilet.

21. september 2068

Nu er der a week gone. Vi er twelve in my class, men jeg har kun mødt dem en gang, monday. Der var our teacher også der in the flesh. Hun hedder Iris og is around femogfyrre. She told us, at de fleste af vores timer will be by satellite, and gave os hver vores afkrypteringskode, that we had to use on the screens på vores kollegieværelser. My teachers er from alle steder. Mine tre drawing teachers bor i Honolulu, Brugge og Kap Luna. I 3D-struktur have I gotten two teachers: en i Reykjavik og en i Shenzhen. I haver linked to all of dem hvis du har lyst at see. Det er kun my teacher in Oprindeligt dansk, that lives in København. Aage Mols. The other students kalder ham Father Time, fordi han er so old. Det er kun mig and one other, Archibald, that has chosen oprindeligt dansk. Det er lidt strange, lidt weird, men jeg liker det. It's special. I'm special. Vi haver also got vores first book. Palle alene i verden. It's a real bog! Sooo old! Father Time sender ikke his lessons. You have to møde op. Så det skal jeg tomorrow. Jeg skal følges med Archibald, he's not my type, but han virker uskadelig. Af en eller anden strange reason er det in another department. Noget science-noget, jeg

not completely understand. Well, vi får at se.

22. september 2068

Something happened. Jeg skriver senere. Senere.

29. september 2068

Jeg har ikke haft the words. Det er magic og det er wrong, but most of all it is forunderligt. It's an old word, næsten glemt. A rare one. Ikke helt positive, ikke helt negative, somewhere in between. Sorry. Jeg troede jeg kunne write det i dag, men det kan jeg ikke. Undskyld. I'll try later.

2. oktober 2068

I remember at jeg had hørt om det. Five-seks år ago. When I was tretten eller fjorten. Back then I didn't find it interessant. Der var many other things. Drengene. Zero-G-kuplen. The building of digerne, when far still var home det meste af tiden. Men jeg remember. Nu så jeg it for the first time. I have tried to skrive om det, but I can't. Ordene slips. They smelter. During timen askede jeg Archibald what to do, men Father Time heard me. Han foreslog that I tried to write it in Oprindeligt dansk. At det perhaps ville være easier. Dunno. Father Time har næsten ikke noget hair og leverpletter. Father Time ryster på his hand all the time. Father Time drinks kaffe hele tiden, way more end er godt for ham. But he is klog. Very klog. Og han speaker only daaansk. Perhaps har han ret. What tænker I? Nu trier jeg i hvert fald.

2. oktober 2068

Jeg fik et shock, da jeg kom ind i lobbyen. Udenfor rejnede det en smule. Der var højt til loftet og vinduer på alle sider. Det lignede en gammeldas cathedral. Men det der tog luften fra mig var ikke at jeg kunne se all vejen op til taget men det, der var i midten af det hele. All de andre afdelinger har også en statue ståene, men deres er af metal el-

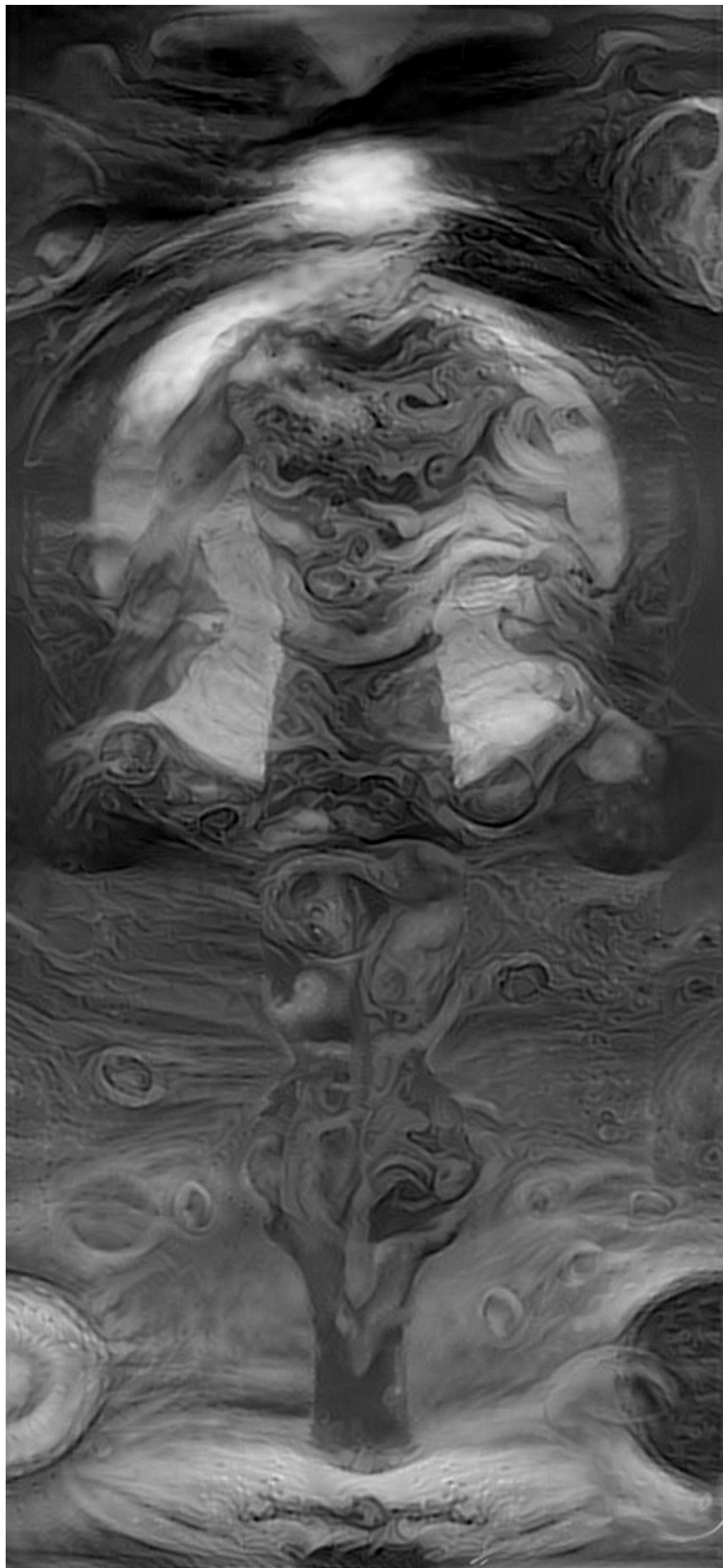
ler steen. Denne her er levende. Indeni en kuppel fyldt med vand. Øverst er der fyldt med bobler. Det ligner luft. Det er ikke en mand og det er ikke en kvinde. Den er menneske. Skallet. Uden hår. Da jeg så den for to uger siden, var statuen et barn. Store, åbne øjne, der ikke så på nået. Da jeg så den i går, var det et gammelt, rynket menneske. Idag var glasset tomt, på nær vandet. Der var stadig aftryk af menneskets fødder. Der hvor den havde stået. Det er en grøn bakke, ikke højre end tyve centimeter. Jeg tror det er det samme mormor bruger til juledekorationer. Nej. Det virker ikke. I have to gøre det i mit eget sprog.

3. oktober 2068

I'm back. Did you understand noget af det jeg talkede om yesterday? It seems so slow like it hører til in a slower world. Father Time praises sproget alligevel og sayer at 'det haaar nuaancer som err næssten gleemt'. Perhaps I'll lære at love det, men not right now. Palle alene i verden er a really strange book. Filled with drawing and Palle, det er hovedpersonen, just wants candy det meste af tiden. I have to telle jer om the væsnet in glaskuplen. Today there var en ny. So very small, like noget from a childrens show. It didn't scream or græd, it was just there looking out med de store øjne. Around the glass var der bænke, and in one of them sad der en mand. He var lidt older than me, og jeg askede ham om statuen. He just looked at me like jeg var en idiot and then he pointed to et skilt. There was only a række linjer, not much, but a lot of koder man kunne scanne. I weekenden uploader jeg på Dodge what I have fundet ud af. But en ting kan jeg skrive already. Nobody pays any attention til statuen. Maybe it's not really rigtig? Maybe er det et hologram?

5. oktober 2068

It's NOT et hologram. Det er alive. Jeg har readed all the in-



formation. It's a kunstinstitution by a woman called Synthia Molbæk. It's called "**Mandkind/kvindekind/fate**" and it's real. No illusion, no hologram. Real flesh og fibre. And it's not a glasskuppel. It's more som et aquarium. Som a livmoder. Synthia Molbæk studyede art and genetics and kombined the to. She changed how hurtigt cellerne begyndte to make errors when de copierede sig selv, and derfor bliver the child til en voksen in a very short tid. She made it so that it absorbs lys, når det er dag and user det om natten. It's strange, jeg kan ikke lade være med at stoppe and looke at it. Det er not fordi det er cute, det er det not. Ansigtet er not real. Det er a mix. Det looker ikke som et real human, more som de robotter with skin that worker på at indfryse the water reserves i den russiske permafrost. But it is not the same alligevel. On the workers can man see at det ikke er reale mennesker, but only noget der looker som det. Den i aquariummet almost is a human and hvis du bare glancer, ville du aldrig discover anything else. I have gennemrodet Synthia Molbæks satellite on webben og når jeg får tid copier jeg FAQen til Dodge. Warning: Det er not oprindeligt dansk, but it is close, so there can godt være nogle weird words midt i det hele. If you need hjælp til at translate, så er jeg everywhere på webben.

8. oktober 2068

Her er the questions og the answers.

Er det human?

Nej, det er det not i juridisk forstand. Gennem hybridisering er the human genome mikset med genes from mange andre dyr og planter, og therefore kan væsnet bag glasset ikke længere qualify som værende af racen homo sapiens. Officielt er væsnet mere in family med planter end med dyr. Væsnet is transgenetisk and is awaiting en biologisk classification.

Men det ligner a human!

På overfladen ligner det meget et human. Det er med vilje. Take et kig på røntgenbillederne. Som du can see, ligner det ikke meget et human på indersiden. Det er only de ydre karakteristika.

Er det en mand or en kvinde?

Det er ingen af delene og both, ligesom det er et human og ikke er human synkront. Køn er ligeegyldigt. Det er et creature af nuet. Stiller du the question som biolog, vil det strengt taget be en kvinde. All væsner starts as en kvinde. Det er everything's grundform.

Hvor lang tid taker det for det at blive voksen?

Det har tre klare cykler. Fra dag 1 to dag 3 er det et barn. Fra dag 4 to dag 8 er det en voksen. Fra dag 9 to dag 11 er det en gammel. Dag 12 it dies. Så er der en hviledag, hvor der not er anything i kuppelen. Så starter det hele forfra. I løbet af et year sker det 30 times.

Men det er jo still en homo sapiens?

Gennem mange tests har scientists og psykologer fastslået, at der no selvstændig tankegang eller ræsonneringsevne er i skabningen. Den er not et individ, den har not et navn, den er not i stand til at træffe en decision. Om den thinks på noget er det only noget der i best fald må beskrives som instinkt og not som tankegang.

Er det den same skabning?

Det er det og det er det not. På den tolvte dag, sent om natten, forstøver skabningen. Dette støv trænger down in bakken, der er mættet med vand og næringsstoffer. Slowly forbinder de løse elements sig igen og through partenogenese fødes der another skabning, der genetisk er identical to den tidligere, men som samtidig, through forskellige parametre vil få another life. Arv and miljø. På trettende-

dagen er barnet ready og alting kan starte forfra.

Ånder den ilt or kuldioxid? Laver den photosynthesis?

Both. Den udleder både ilt and kuldioxid and can store begge dele in it self. Fotosyntesen virker as i andre plants, men it har also brug for vitaminer and proteins. Heldigvis supplyer bakken alt hvad den har brug for og it can draw ilt from vandet. Excess gasses samler sig øverst i habitatet.

Når jeg looker på det, feeler det stadig som et human.

Det er en difficult tanke at vænne sig til. Man kan sige at det du ser in reality ikke er stort different fra en blomsts kronblade or et træs krone. Noget, der er beautiful eller tankevækkende for en short stund, men som soon er borte igen.

Why hedder værket **Mand-kind/kvindekind/fate**?

Som onlooker er det dit job at fortælle kunstneren det. Hun tæller det i hvert fald ikke:) !

Der er more on the site, men jeg synes de her var the most important. If du vil know more kan du bare saye so og så kommer du directly to her satellite. Now bliver jeg nødt til at practise my drawing. I begin my drawing classes om tre uger and I need to stay skarp. Czooks, see you soon. Maybe I should drawe statuen?

21. oktober 2068

Sorry at der er gået so long time. Busybusybee, that is me! I barely klarede my first Oprindeligt dansk-test. Father Time looked skuffet på mig og even Archibald rystede på his head. 51 % var min score. And det var only stumme bogstaver. Why are the old ord så svære? Archibald got 92 % men han er også sharper than me. My hoved var in all other places. Every dag er jeg gået by the kuppel and nu har jeg seen the creature leve and

die another whole time. It's fascinating and scary. Even under the test I kept seeing the eyes. The pupils looker som metal, slet ikke like a normal human eye, men the rest ligner. Den var really old til sidst. Nothing more end rynker and sores. Ja, sores! It blødte! How can it bløde, hvis det is a plant? I don't get it. Jeg haver to tjekke webben.

11. november 2068

Really dårligt vejr. De sayer på alle channels at det not er safe at go outside. Slet ikke i KBH or Esbjerg. Jeg haver stress. My drawing classes er begyndt og selv om I get my undervisning at home, it's still hårdt. When jeg showede min fortolkning of a surrealistisk painting, kunne I see that min teacher var disappointed. He said that my streg var naiv, når den not skulle være det og alvorlig, when it was meningen to be fun. I had to do bedre, much, much bedre. And Oprindeligt dansk becomes harder for hver gang. Father Time is not sjov længere. Han er alvorlig. When I sit i hans klasseværelse, står han almost all the time ved siden af mig og correcter mig. He also makes me øve håndskrift. HÅNDSKRIFT. He smells som kaffe, nonstop. Archibald does not help me længere. Han er busy. Selv om jeg talker med Denice over webben er det not the same. KBH er big, even if it is mindre end it was once. Today haver jeg lært the following ord in Oprindeligt dansk: roulade, hemmeligholdelse, ministertaburet. They make no mening whatsoever. Archibald haver lært so much more. Han er better than me. In drawing er they better than me. Uni is harder end jeg expectede. Much, much harder.

14. november 2068

Today was a god dag. The rain stoppe i går og her til morgen somebody was at the door. It was far. He had returned fra Amsterdam og ville visite me, before he went hjem. When I så

ham, begyndte jeg at crye. Det var as if something broke indeni mig og jeg cryede og cryede. It was umuligt for mig at stoppe and far layede en arm om mig og then we just sat in the living room, mens jeg tellede om at jeg slet ikke knew anyone here and the nights var eternal and skræmmende. He didn't say anything, he var der just og det var almost like I was syv år igen. I felt en smule flov afterwards, but then sayede han: Hvis du ikke kan crye hos din far, where can du så crye? Og han har ret. We spiste på JaPack, grow-tang og pool-anchovies and we talked om mor og derhjemme og studiet og the future og den living statue i kuplen, and I tellede ham om Palle alene i verden, den kunne han godt remember, but when I askede om hans arbejde, blev han quiet. Just said, that det var fint og det nok skulle ordne sig in the long run. But I know fars øjne. De var urolige. We aftalte at vi skulle talke over webben on sundays. Bare os two. Jeg krammede ham for a long time, before he disappeared i trafikken, so han kunne nå the last magnet home. I miss Århus.

17. november

Vejret bliver not better. It's raining igen. It's ligesom sidste år, where it rained for to måneder og luftfugtigheden all the time was way high. Dæmninjerne er of no use, when vandet kommer oppefra. Every night can jeg høre the big pumps plasse og suge, but jeg guesser at de nok skal finde ud af det. Det gør de always. Min drawing teacher i Kap Luna had something good at sige i dag, om en drawing jeg had done. Det var after far was here, I sat på den lille altan og lookede ud over KBH. In a strange way it var smukt og fredfyldt. Water below og vand oppefra og so much, at det almost was et gardin. Heaven and jord stod i ét. Eller var det more heaven and hav? Doesn't matter. Men in all that

water saw jeg en lejlighed langt borte, where the light stadig was on. It was et øje, men it was also noget andet. It made me think og jeg kom til at tænke på statuen, men not what it was, men more what it not gjorde. It haver arms, but den user dem overhovedet not. I know, det er en plante, but even plants bevæger sig en smule. It's arms var bare ned langs the side. Both of dem. They så ud som designed for movement, if you know what I mean. And så skete det strange-ste. While I tænkte på arme, a person stood op og vinkede på tværs af the many buildings. I havde forgotten that I also havde my light on. Weird. But of course vinkede jeg back. And then it ramte mig. All the water, lyset i lejligheden, the wave. Drawing was en ting, men why not change formen på papiret? Why not drawe i en helt ny shape? So det gjorde jeg. Maybe uni is slet ikke impossible alligevel?

12. december 2068

Snow! Det snowe faktisk! Det er the first time in ni år. Det er sooo vildt. After Archibald and jeg gik fra Father Times timer var der a big snow fight happening. All the studerende, der havde været på uni at det tidspunkt. Archibald was hit lige i fjæset og han mukkede a bit, but then he found dække og begyndte at shoote tilbage. I did det samme, og even if it hurt en smule, var det fun. It was also mærkelig, because I felt som en lille pige igen. The last time it snowede byggede far and I en snemand. I haven. It even havde en væksthusscarrot for a næse. Nu er jeg here, and he is there med mom. Drawing is going okay. I fear Oprindeligt dansk! Why vælgede jeg det også? Archibald er a natural, but jeg er ikke. He loves sprog, jeg liker det bare. Our next test er om fire dage og I'm not sure Father Time will lade mig fortsætte, if I don't pass. If I don't pass skal jeg picke et ny fag, and det er

hårdt nok nu as it is. Jeg har endnu ikke produced any art piece, der kan sælges for en good price. I'm not giving enough tilbage til samfundet. I miss Jylland. I miss alle in Århus. I miss the afternoon, fordi den allerede er smeltet like the snow. It is kun momenter we have. Nothing more.

24. december 2068

Glædelig jul til all of you!!!
Even if it regner igen ...

27. december 2068

I knower at I har ventet på at heare fra mig. Det gik ikke well at prøven, overhovedet not. Den var way too hard. Even Archibald had nogle problemer og han har never problems. Jeg var i hjemme i Århus during Christmas og jeg talkede med Denice om what to do. After nytår vil jeg officially være out of Oprindeligt dansk. That means no kalligrafi, no afskrivninger af H.C. Andersen, Ibsen, Halfdan, Aidt, Riffjerg and no room for me i reklame- or underholdningsbranchens writing departments. Mom is taking det hårdt. Hun er scared på mine vegne. Forstår not what I mean, when jeg talker om statuen. But all is not dårligt. All of my drawing teachers liker mit arbejde nu. Sayer at det was a good idea med den nye paperform. They are trying to selle noget af det i Afrika and Antarktis. If they do, vil det måske være nok til at uni let me think longer over det. Perhaps Farvelære. Maybe I'm better at noget, jeg også kender til fra before I came to uni. But it is stupid kun at kunne one area. Hybrider er det everybody wants. Mom er worried. Asker mig hele tiden how it's gonna end, but far smiler bare. He was kun hjemme juleaften. He is no longer urolig. He is bange, rigtig bange, men han sayer ikke noget. Outside suger maskinerne på full power.

28. december 2068

No more sne. Still raining. It comes down hard. Luckily nåede

jeg lige home, inden it started. Lately I haver tænkt meget på the statue. Det er the holidays and it's bare standing there, while intet sker around den. No people. Men ser den overhovedet people? Kan den even see at all? Jeg ved det not. But nothing I did fik den til at reagere. If it can give mig an idea without moving, then måske kan den give mig better ideas, if I can få den til at reacte? Can I remember, when we var at lægen som små? How he checkede our eyes? How he checkede our lunger and our hud for modernmærker? I can't do alle de samme tests, men I can do the eyes. Right now KBH er sort og stille. No cars out. Not possible at køre på vejene. The pumps worker hele tiden, suge, spytte, suge. Splashes. Synthia Molbæk has made mange andre statues. Same principle as den på uni. Jeg haver read her satellite mange gange nu. I even triede at skrive til her, men hun answered mig ikke. I guess en kunster altid er busy. Det var stupid questions anyway. I hope jeg kan komme gennem the water i morgen. I have found min lomme-lygte. I have pakket min taske. Drawing stuff. Dry clothes. Madpakke. And you, Dodge!

29. december 2068 – nat

At uni. Alt er locked down. Through de store døre can I see the water. More than en meter oppe står det. It's beskidt, rød and brown. Some of it even trickles under dørene, en smal stribe, men de holder. It happened en time efter jeg arrivede. I had booket en vandtaxi. Den costede meget, men it only took me tyve minutter, before I was here. The door checkede my eyes and jeg kom ind. It was so stille, fuldkommen forladt. Lyset flickered on. It, stedet, felt som en grave, alle lyde amplified. The first thing jeg lagde mærke til was that glasskuplen var empty. When I moved tættere på, så jeg at det ikke passede. On the hill var der ved at gro something. It was the first time jeg så den vokse helt from the bottom. It took fem timer indtil det var a child. A smaller version af den store. But still bevægede den sig not. It stod der bare in the water. Looked like itself. Then I went to første sal for at looke out af vinduerne. There is vand over det hele. I went hele vejen til niende sal. When I lookede på KBH derfra, lookede det like one of those verdenskort de haver i vandet nede i de gamle oliestater. The engineered ones. Vandet movede. Strøm fra Øresund. En del af dæmningerne var broken. As I lookede, rev a new stykke sig af



og disapperede i vandet. I don't know hvorfor jeg ikke er scared. Måske fordi jeg knower at if something slemt really is happening, ville far have ringet til mig or sent me a message. Fra where I was standing could I see the kuplen ovenfra. It looked mærdte det på kryds og tværs and among them en masse bobler. Der er quiet here. Deserted. And jkeligt. As if a lot of små tråde fylleg kan ikke komme ud. Jeg bliver nødt til at stay here indtil vandet is pumped away. Luckily har jeg you guys til at underholde mig. I'm not bange, mere ærgerlig. Nu vil jeg sleepe. Så håber jeg vandet er gone tomorrow.

30. december 2068 – morgen

Nothing has ændret sig udenfor. Rain and mere rain. I have called politiet og redningsholdene, but the lines er optaget. That's why jeg har sat min Dodge i alarm-mode, men don't be worried. I slept fine sidste nat. I'm in no fare. Even though jeg ikke kan komme ind i most of the rooms, I found et badeværelse and a conference room. Jeg har still electricity. My computer recharger sig selv. But it's still raining og det blæser voldsomt. Jeg har spist den mad jeg havde med. Skiftet tøj. Det våde haver jeg lagt on the radiators. Jeg tryede at ringe til mor, men der var ingen kontakt. Her account oplyste blot at hun var på Århus universitetshospital, men da jeg tryede at ringe dertil, var all the lines busy. I have set my phone to calling hospitalet hvert kvarter, men so far intet held. The same with politiet. Fars phone er død. Der er not even a read on hans account. I'm starting to worry. Tiden er lang her. I er sikkert alle sammen in the middle of preparing for tomorrow. Nytårs-aften. I hoper at jeg når det in time. Statuen has changed. Nu er det en little menneskelig-nende body, bigger than i går. Exact copy of den store, jeg så første gang jeg var her. Since I have nothing bedre at lave, ha-

ver jeg skitseret den. It turned out godt. I have scannet den ind på compen so you can see it. 3D and all. But then I got an idé: What if jeg tegnede den every six hours og så mixede the drawings sammen til one big drawing. And if I jeg mixede den med idéen om at change the papershape. It ville be something like de gamle flipbøger at mormors but in 3D. It would be alle statuens stages. It will be viderunderligt. If det ikke var for the lights, it would be totalt mørkt herinde. There is only en lille stribe sky left, når jeg looker ud gennem døren. Nothing more end et par centimeter. More water trickles ind. Jeg er ikke scared. Jeg er ikke worried. På et eller andet tidspunkt er der somebody who vil lægge mærke to me. Please dodge my dodge, venner!

30. december 2068 – eftermiddag

I tried to lyse den ind i øjnene, og it drejede hovedet. Stared at me. Muskler moved. Fingrene dansede. I was so choke-ret at jeg tabte lygten. Da jeg ly-ste on it again, stood it som før. It was mærkelige øjne. They ate the light and sendte det alligevel back. If it can move, if den kan se, er den more human end Synthia Molbæks satellite says, I'm sure of that. Now I think jeg kan høre den inde i glasburet, but when I looker står den som før. Jeg haver drawet den to gange til nu and structured the drawings som integrerede dele of a whole. It looks decidedly mærkeligt, men also lovende. I think my teachers vil like den. The possibilities of it. Er der anybody der ser this? If there is will I så ikke godt være søde at commente eller dodge? No luck with mom or far. Politiet er busy. Vandet er steget so much, at jeg only can see outside, hvis jeg går en etage up. On the horisont can jeg se en masse boats. They look small herfra, men de har lys and alarmblink. I thinker de prøver på at repaire dæmningerne. It doesn't look som om de har any

luck. Jeg skal til at drawe den igen. Jeg thinker meget over what it's called. **Mandkind/kvin-dekind/fate.** Especially den sidste del synes jeg er lidt scary. Fate. Skæbne. Skæbnefate. Jeg tror ikke helt jeg getter den.

30. december 2068 – around midnat

I vågnede just. A man answered mit opkald til politiet, but before I could get to min computer, var det gone igen. I can't sleep now. It's dark. Der er echoes overalt when I walk. When I fyldte min vandflaske, holdt the water op med at runne. Maybe er der noget, der er broke? Min computer recharger heller ikke længere. Det wireless electricity is gone. No city lights. Der er no dodges på min dodge. Jeg kommer til at thinke på the story Father Time made us read. Palle alene i verden. So mærkeligt, but nu feeler jeg med Palle. I wonder where Father Time er henne. Hvor er Archibald mon at? Der er lonely her. Mørkt. Koldt. Jeg har puttet mit andet sæt tøj ud over det første. My stomach knurrer. Det er svært at drawe uden lys, men I have sat my flashlight ned mellem to af hynderne, so it pointer directe mod statuen. Den er already tæt på being adult now. The eyes er åbne. Jeg tror slet ikke den har øjenlåg at all. Men dens øjne moves. It sees, selvom it's head ikke mover. It would be lettere at drawe med mere lys, men jeg darer not at bruge min computer. Maybe går der longer før de finder mig and I needer den til at blive med at ringe. Men måske taker det too much strøm? Nevermind now. Jeg scannede my drawing. Det looker bedre og bedre. Who needs Oprindeligt dansk, if I can klare mig med min drawing? Mom and far bliver stolte af mig. Far. Jeg wonder hvor he is. None of mine venner er online. I'm getting træt igen. Jeg vil prøve at sleepe lidt inden det bliver rigtig morgen. So much rain.

31. december 2068 – morgen

Der er less than en tredjedel strøm left. It drains med de constante opkald. So, I have turned it off. I stedet for haver jeg skrevet HELP on fire af mine drawing papers, one bogstav on each, and sat dem up in the windows på niende sal. I hoper somebody ser dem. Jeg har drukket my water and filled min flaske fra en anden hane. Den stoppede also. My stomach growler også, men jeg kan sagtens tåle at loose nogle kilo. I still draw, hver sjette time, and now something is helt sikkert anderledes. Remember that I tellede, at det lookede som om der var et helt net inside the glassbur? It's not a net. Det er roots. De haver not været der before. While I slept groede de eksplosivt. It maker min drawing endnu vildere, even better. Statuen er alive, very much. Vandet stiger stadig. It rains. More af det løber ind. Nu er hele hallens gulv dækket af around en centimeter. It smells dårligt. Af jern and lort. I keep my sko på hele tiden nu! Jeg skal helt op på anden sal now for at looke out over KBH. I can see no boats mere. No lights. I lookede på webben efter nyheder, men så startede jeg crying. Der var oversvømmelser. Most electricity is gone. Århus was especially hard hit. Det vil saye at jeg ikke er the worst place. Dæmningerne brokede langs Vesterhavet, like they do hvert år, men harder and værre. I spent en hel time i fosterstilling on the sofa right next to glasskuplen, just wanting min far. Det nytter not. I just have to blive her og vente, som de always har sagt at man skal do, hvis stuff like this happened. Somewhere worker de as hard as de can for at redde alle. At least I'm not wet og jeg har det heller ikke så koldt. Men sulten. Det er jeg. If I ser this dodge, vil I så ikke nok be so sweet at fortælle where I am? KBH UNI, BIO-GEN. Jeg vil gerne rescues, når der er time.

31. december 2068 – eftermiddag

Jeg ved at jeg should not write så meget her, men det er difficult being alene. It's not stille længere. Now can I heare dørene give sig hele tiden. There is more water på gulvet, det stiger constantly. I have placeret my computer in one of the sofas around glaskuplen. Så ryger den ikke ned. Der er kun 20% strøm left. It has begun to move bag glasset. Flere og flere rødder. I can still see dens ansigt, but it is dækket af grene. I draw. As much as jeg can. As hurtigt as I can. Når drawingen er færdig, scanner jeg den so it's all there. Mens jeg drawer skæver jeg til the doors. Så skæver jeg til the stairs. If jeg var wise, ville I løbe op på første sal now. But I have to draw as much as I can. I need to gøre så meget færdigt som det overhovedet er muligt. Er det min fate? Min skæbnefate? To do det her? I feel like den kigger på mig nu. My hands, mine blyanter, mit ansigt. Somehow it seems bigger nu. Maybe er den closer. Jeg ved det not. A headache er i gang. Den har sat sig right above mit højre øje. Det er lugten, I know it. Jeg drinker noget vand, no more haner tilbage, kun wc'er. P'et i mit HELP er faldet ned og now floats in the water. Der er en skæv sound. First I thought it was the doors, men they var hele. Then I looked at glaskuplen. En hårfin crack was showing. Fra the top til bunden. I stared at it. Small vanddråber drev down the glass. Lyset fra my flashlight got fanget i dens øjne, and then I noticed noget. They did not shine så meget any longer. They looked focused. Som om den usede rigtig meget energy, men det scarede mig. Jeg er almost færdig med the drawing. When it's færdig vil jeg ikke være down here anymore. Der må snart komme somebody. Anybody. Far. Kommer du ikke efter mig? Den looker på mig. Rækker ud after me. Behind the glass. Ikke mere. Dodge.

31. december 2068

SEND SEND SEND SEND
SEND SEND SEND.

11. januar 2070

Jeg er back. Bruger man still Dodge?

12. januar 2070

Ja, you all do. Det er nice being back. I guess I gerne vil knowe why jeg haver been gone så længe. Some of you ved det allerede. Andre has seen videoen fra the rescue teams helmets. I've told min historie to a lot of officielle mennesker, but I don't know om de believer mig. It doesn't matter overhovedet. I know hvad der happened, eller, I knower det meste. Undskyld jeg kan ikke speake så længe. Still weak. Coma tapper kræfter. I will prøve igen later. A year. Et whole year ...

17. januar 2070

I have been vågen i tre uger nu, and I kan vakle rundt a bit now. More strength. I saw videoen the first day. It made me ked af det. Men I gesser at I ikke vil hear me crye. Perhaps I will feel bedre, hvis jeg fortæller what happened on nytårsaften for lidt over a year ago. Mom is here. Far er ... far er her not any more. I don't wanna talk about det. I'll just start to græde igen. Archibald visited i går. Han ligner a grown man now, ikke a uniboy. Do I look older? We all do, gætter jeg på. Tomorrow, det lover jeg. Jeg teller tomorrow.

18. januar 2070

Are you parat? I hope so. Deep indånding. Now begynder I.

I was in the sofa, i gang med at drawe det sidste of the statue. It moved all the time nu, bankede on the glass, svajede like a willow i vinden. The water var næsten nået op til sofaens hyn-der, but I had to finish. I havde

sat min comp til at uploade synkront, so everything was there, but as I was drawing the last linje, everything happened. The doors smadrede, not with a skarp lyd but more like something bending. At the same time, blev glaskuplen pulverized. At one side, the water kom brølende. On the other side rakte planten, statuen ud efter me. I felt like I was med i en dårlig film. I don't know hvorfor men i panik råbte I so many times that I could, at mine ting skulle sendes. I must have pressed den manuelle cameraudløser. You have alle sammen seen the picture. Just a bunch grene. Then the water ramte mig. Iskoldt. It was everywhere. Jeg was knocked around like a feather in en storm. Vandet tastede foul and metallisk and almost med det samme slog jeg my skinneben ind i the sofa. It was pain. Smerte. Varme spredte sig through the bone and I wanted to scream, men jeg stopped myself. No water in me. It rose, lynhurtigt, everywhere and I had no idea hvad der var up or ned and slowly forstod jeg at I had to be lucky. Otherwise I would die. And for hvad? En tegning, I hoped someone kunne lide. A study, where jeg allerede vaklede. Why kom jeg overhovedet to this place, and i ferien? How stupid can et menneske være? I couldn't see noget, but jeg feeled min body. My leg hurt and the rest skælvende, but I refused at give op. I kicked and svømmede the best I could, and at one point nåede jeg op til the surface. I couldn't see noget. Det var bare dark and scary. And det var there, at jeg feelede something, der vikled sig around my unharmed ben. I tryede at komme væk, but jeg kunne ikke. It was strong. Stronger end metal and edderkoppesilke. It pulled me under and I remember at jeg tænked: Now. It's nu at du dør. But, I guesser at det er en slags spoiler at jeg talker lige nu. Because I didn't die.

18. januar 2070 – senere

Sorry. Jeg needede en break. Sore throat. As I sagde, it pulled me neden under vandet. Something wrapped around mit andet ben, but it didn't touch mit sår. At that point tror jeg slet ikke jeg kunne fighte it. Min styrke almost faldt out of me. It drained so hurtigt. My arms fægtede uden at hitte noget. But still my brain virkede and I tryede at understande what it wantede with me. And jeg kunne not see any reason. I had not været bad ved den. I had drawed den og looked at den, det var all. It was dark. Complete mørke and it drawede mig ind til sig. It was varm and solid, much more end jeg havde troet. Weakly kæmpede jeg imod. Tryede at komme free. Hit it med my hands, but under water there is ingen styrke. I had lost and den pulled me even closer. Bubbles løb fra min mund. Filled vandet foran me. Kildede my nose på vejen up. And then it wrapped grenene rundt om mig. One by one by one. I had troet at den var cold, men det var den not. Den var hot, varm. My lunger blev pressed almost tynde. What was left af ilt was gone and fyrværkeri exploded in my head. I felt vægtløs and not all there. Then. Then. Then.

18. januar 2070 – night

Undskyld. Jeg brokede sammen. It is sværere end jeg havde regnet med at telle det. Deep breath. Come så. You can do it.

I had ingen air tilbage. Dying. Then it opened min mund. Filled my throat with tynde, tynde grene. They moved, som orme. Pressede sig down my throat, hele vejen down and entered my lungs. It hurt. Like a row of splinters in my flesh. I had intet scream. Dying. But ikke dying længere. I knew jeg ikke trak vejret, but somehow I was not dying any longer. Mit bryst var alive. It massaged my insides. Heat moved ind i mig from nowhere. The water var koldt,

men I would ikke freeze. And på en mærkelig måde knew I at jeg ikke was going to die. Not nu, ikke like this. And that is all. That is hvad der skete.

20. januar 2070

Det var good at komme af med det. Redningsfolkene sayer at de first came den 2. januar. Somehow I was under vand, in statuens greb i lidt over a day. They had to save mig fri. Had to pull grene from my lunger. I was in a coma. Now teller lægerne mig that my lung function will altid være reduced, but still believe de mig not. Selv om they have set videoer. Da de saver. The blood from inside mig. My pale hud. Slut.

21. januar 2070

I knower not why it saved me. Er det because jeg drawede den?

22. januar 2070

My art sells. Jeg kan returne til uni om jeg vil. Vil jeg?

24. januar 2070

Er det because jeg drawede den? Fate? Er det because jeg drawede den?

5. maj 2070

Jeg besøgte the statue today. Nyt aquarium. It looked like den gjorde før den groede grene. I standede der i over an hour. Looked at it. I even flashed dens øjne with a flashlight, but den reagerede not. It was bare en live statue. It did not remember. Kunne den huske? Can den huske?

6. maj 2070

Jeg sidder in a sofa. A new one. It is nat. Jeg drawer den. Jeg looker at den. Igen og igen. Er det because jeg drawede den? Is it because jeg drawede den? Is it? Is it?

ANMELDELSER

Film

- *Star Trek Beyond*
- *The Legend of Tarzan*
- *Stranger Things*
- *Knights of Sidonia*
- *Warcraft*
- *The Shannara Chronicles*

Bøger

- *Den afskyelige*
- *Lockwood & Co.*
- *Aziru*
- *Maresi – The Red Abbey Chronicles*
- *Atlantis – Det sunkne kontinent*
- *Odinsbarn*
- *In absentia*
- *MORF*
- *Ti noveller fra fantasiens univers*
- *Vintersjæl II: Skæbneblod*
- *Mørkets søn*
- *Grænselandet*

Spil

- *Siege of Dragonspear*
- *The Last Door*
- *Gabriel Knight 1: Sins of the Fathers, 20th Anniversary Edition*

Læs nye og gamle anmeldelser på *Himmelskibets* anmelderblog: himmelskibet.dk/anmelderblog

Star Trek Beyond

Film, USA 2016, 120 min.

Instr.: Justin Lin

Medv.: Chris Pine, Zachary Quinto, Simon Pegg, Anton Yelchin, Zoe Saldana, Karl Urban, Sofia Boutella, Idris Elba, m.fl.

NB: Denne anmeldelse indeholder spoilers.



Så kom vi endelig til en Star Trek-film hvor J.J. Abrams ikke længere har stor indflydelse på produktet. Den tidslinje som de nye Trek-film skildrer er med tiden kommet til at hedde “the Kelvin Timeline” blandt fans, fordi den starter med Kirks fars død ombord på stjerneskibet USS Kelvin. De to første film (anmeldt af undertegnede i hhv. *Himmelskibet* nr. 21 og 37) foregår før den fem-års-mission som delvist skildres i *The Original Series* (1966-69), og selvom der selvfølgelig er en del forandringer i forhold til den klassiske tidslinje, så skal det dog forestille at Kelvin-tidslinjen er en parallel tidslinje til den gamle, hvor en del ting udspiller sig på en lignende måde. F.eks. møder den nye filmbesætning også skurken Khan, og i den anden film refereres der f.eks. til “the Mudd incident”, og der er også flere andre referencer i Kelvin-tidslinjen til den gamle serie.

I *Star Trek Beyond* er Kirk & co. så startet på fem-års-missio-

nen; faktisk er vi sprunget tre år frem i tiden, så den allerede er tre femtedeile overstået! Aha – men så er vores kære Enterprise-besætning vel blevet godt og grundigt sammentømt og rutineret og har affundet sig godt og harmonisk med deres job og mission og er behørigt du-peret over alle deres fantastiske oplevelser i galaksens afkroge? Nej! Overhovedet ikke. Figurerne har nærmest ikke skiftet tøj siden forrige film, og føles overhovedet ikke tre år ældre. Godt nok er der en lille og lidet overbevisende sekvens som fortæller at de romantiske forhold mellem besætningsmedlemmerne har bølget lidt frem og tilbage, men det ser man næsten ingen tegn på. Og Kirk går gudhjælpemig stadig og hænger med næbbet over at han “only joined Starfleet on a dare”, og således ikke rigtig har nogen dybere bevæggrund for at udfylde sin position som kaptajn. Det virker som om deres mission hidtil bare har været kedelig Starfleet-rutine, hvilket er noget af en hån mod både den gamle tv-serie og fans'ene.

Anyway, lad os kigge på historien. Filmen starter med en sjov diplomati-sekvens hvor Kirk skal overrække et gammelt artefakt som gave til en fremmed kultur, som led i en form for fredsslutning mellem denne og en anden kultur. Disse væsner er imidlertid så bange for at den anden kultur bare vil spise dem, at de afslår gaven. Vi får desværre aldrig at vide om det er rigtigt, eller om de bare var paranoide, for filmen følger herefter kun det gamle artefakt, som senere skal vise sig at være et frygteligt våben; en såkaldt ‘abronat’.

Enterprise ankommer herefter til den nye og super-avancerede Yorktown Starbase, hvor besætningen har orlov. Med Yorktown får vi faktisk serveret en portion visuelt ‘sense of wonder’ der måske ikke er set bedre siden *The Motion Picture*, idet Yorktown ikke bare er en base,

men en gigantisk rumby der næsten er en hel kunstig planet i sig selv. Det er superflot designet, men netop i lyset af at Kelvin-tidslinjen skal være relativt parallel med den originale tidslinje, så virker det faktisk som et alt for højt teknologisk niveau i forhold til tiden. Noget der ville passe bedre til niveauet for f.eks. "The Next Generation" et århundrede eller deromkring senere. Men det er jo en af de virkelig svære ting ved science fiction genren: at skildre typer af fremtidsteknologi der befinder sig på et ca. lignende niveau i forhold til hinanden – det kan være en såre svær balancegang.

Kort efter at orloven er startet, ankommer der en rumflygting til Yorktown og beder om assistance til en konflikt der foregår i et isoleret solsystem. Da det flere år gamle Enterprise er det mest avancerede rumskib på denne splinternye Starbase (jasa...) bliver orloven inddraget, og Enterprise sendt ud for at hjælpe. Det viser sig at være en fælde, og Enterprise bliver smadret (som den jo efterhånden gør i hver eneste film nu), og besætningen strandet på en mystisk planet. De kan ikke komme væk, og de kan ikke sende besked efter hjælp. Planeten styres af den mystiske krigsherre Krall som pga. en eller anden (mystisk) egenskab ved planeten kan suge livskraften ud af andre væsner. Dette har ingen betydning for plottet, men skal blot vise hvor ond han er.

Vores helte er så så megasvine-heldige at de ikke bare finder et ældgammelt nedstyrtet Federation-rumskib, men også en sød rumpige som har gået og repareret på det i årevis, så det nu er stort set klart til at flyve! Da Krall får fat i abronaten og sender sin dronesværm af sted for at angribe Yorktown og derefter (hvis det første lykkes) hele the Federation, kan vores heroiske besætning lige netop sætte efter ham, og lige i tide ødelægge hans dronesværm – ved hjælp af rockmusik!

Jamen, okay, da! Problemet her er ikke at rockmusikken i sig selv. Dét synes jeg er en ganske sjov idé, selvom jeg ikke er fan af Beastie Boys. Problemet er at scenen falder fortælle-mæssigt til jorden fordi den udføres casual, i stedet for at blive forberedt og beskrevet ordentligt – der mangler (som sædvanlig i de nye film) noget godt technobabble. Desuden kommer Scotty med en kommentar om at (han synes at) musik i det hele taget er 'gamlemeldags' – skal det betyde at i Føderationens utopiske samfund er der ikke længere nogen interesse for musik?! Det er jo komplet absurd – og forhåbentlig bare mig der overfortolker Scottys subjektive holdning.



Filmens helt store og afgørende problemer afsløres til sidst, som det så ofte er tilfældet i dårligt skrevne film. Skurken Krall er i virkeligheden en 200 år gammel præ-føderativ soldat som synes at krig og død bare er fedt. Meget ligesom Khan i den forrige film. Og hans dronesværm viser sig at være fremmede rumvæsners gamle minedriftsudstyr. Meget ligesom Neros romulan-ske ditto i 2009-filmen; hvis man skifter Yorktown ud med Jorden, er det overordnede plot stort set det samme. Og diplomati-sekvensen i begyndelsen er i det væsentlige ikke meget forskellig fra åbningssekvensen i *Into Darkness*, hvor Kirk også er nede blandt nogle stakkels uudviklede rumvæsner. Og abronaten er et nonsens-våben der overhovedet ikke tilbydes nogen form for forklaring på, præcis ligesom med 'the red matter' i 2009-filmen.

Har Paramount/CBS sat som mandat for disse film at de kun må bruge elementer fra de forrige film i samme franchise?? Herved bliver de til typiske Hollywood-sequels, som bare vader rundt i de samme ideer som de forrige film og ikke smider noget som helst nyt på bordet. Argh! Et bedrøveligt ringe manuskript.

Star Trek Beyond er simpelt hen en kedelig film. Omkring to tredjedele af filmen foregår på den mystiske planet, og der er bare action-scene efter action-scene, næsten fuldkommen uden ordentlig plot-udvikling eller personskildringer. De individuelle medlemmer af vores besætning har godt nok mere at lave end i forrige film, hvor de kun spillede baggrundsviolin i skyggen af Khan, men i sidste ende bliver det ikke til noget der er bare en lille smule mindeværdigt. Filmen byder i stedet på en masse plothuller og tilhørende spørgsmål, men i sidste ende er den i samme kategori som forglemmelige Trek-film som f.eks. *Star Trek III: The Search for Spock*. Der foregår ikke noget spændende, der sker ikke noget interessant med figurerne, og der er ingen videnskabelige elementer.

Det er virkelig, virkelig tyndt sci-fi, som kun scorer points på den flotte visuelle dimension. Chris Pine, som var en ganske udmærket Kirk i 2009-filmen, er ukarismatisk og uengagerende her. Genremæssigt vil jeg ikke engang kalde *Star Trek Beyond* for 'space opera', for det er en fornærmelse mod den episke bredde og dybde der kan være i space opera. Denne film, hvis man skal give den en genre-kategori, er simpelthen 'space action' og intet andet.

Nu må man bare håbe at den kommende tv-serie, *Star Trek: Discovery*, som kommer til januar, bliver mere interessant...

Min karakter: 5 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

The Legend of Tarzan

Film, USA 2016, 110 min.

Instr.: David Yates

Medv.: Alexander Skarsgård,
Margot Robbie, Samuel L. Jackson,
Christoph Waltz, m.fl.



Tarzan er tilbage på det store lærred – og det store spørgsmål er: kan historien om den heroiske hvide betvinger af Afrikas natur overhovedet fungere længere...?

Den nye film springer den sædvanlige oprindelseshistorie over (en del af den vises dog i en serie flashbacks); nu er Tarzan allerede blevet til Lord Greystoke og har skabt sig en tilværelse i England sammen med Jane. Edgar Rice Burroughs originale historier blev jo skrevet i 1910'erne, og det var også i den tid historierne foregik. I denne film er historien dog blevet flyttet til omkring 1890, og plottet er faktisk skræddersyet til den tid vi lever i nu. Den magtfulde belgiske kong Leopold II var i 1890'erne nemlig i gang med en storstilet og hårdhændet udbytning af Belgisk Congo (som her også er stedet Tarzan kommer fra), som kostede millioner af afrikanere livet. Tarzan og Jane drages ind i disse omstændigheder, naturligvis på afrikanernes side, selvom belgierne og englænderne forsøger at bruge dem

i deres egen propagandas tjeneste. Og hvor filmen bevarer ideerne om at Tarzan er opdraget af aber (en speciel gorilla-art som siden er uddød), svinger sig rundt i lianer og mere eller mindre kan snakke med dyrene, så handler det ikke længere om at han også er 'dyrenes konge' og hele tiden vinder over vilde dyr i drabelige kampe. Tværtimod; den eneste gang han kæmper mod et dyr i filmen (sin gorilla-bror) taber han!

Som sådan er filmen ganske alvorlig, realistisk og respektfuld, set med moderne øjne, og nogle anmeldere har således indvendt at filmens klimaks, hvor Tarzan får sine løve- og gorilla-venner til at genne en kæmpeflok bissende gnuer ned gennem kolonimagtens vigtige havneby, virker lidt for 'pulpy' og latterlig i forhold til resten af filmens tone. I det hele taget har mange anmeldere haft negative ting at sige om filmen, hvilket vel skyldes at de synes at filmens balance mellem moderne politisk korrekthed og tro-mod-forlægget 'pulpiness' ikke fungerer; nogle mener der er for lidt af det ene, andre at der er for lidt af det andet. Jeg mener dog at der faktisk er netop den rigtige mængde af begge dele til at få filmen til at fungere i dag. Den har både det moderne hjerte og den oprindelige fascination af pulp fiction, og det kan ærgre at mange anmeldere ikke deler denne opfattelse.

Min karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Stranger Things

Tv-serie, USA (Netflix) 2016

Sæson 1, 8 episoder

Instr.: Matt & Ross Duffer

Medv.: Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, m.fl.



Efter succes-serier som *Daredevil* og *Jessica Jones* kommer Netflix nu igen med en ny original tv-serie, hvor hele sæsonen er udkommet på samme tid. *Stranger Things* er en horror/sci-fi-serie som foregår i 1983. Man følger et sæt voksne, et sæt unge og et sæt børn, som alle har vigtige roller i en historie om et statsligt koldkrigseksperiment der er kommet til at åbne en dimensionel portal til en parallelverden hvor menneskeædende uhyrer nu kan undslippe til vores verden.

Den centrale person er den ca. 10-årige pige Eleven, som hele livet har været forsøgsperson inden for eksperimentet og har udviklet en form for mentale kræfter, der udover telekinese også sætter hende i stand til at kunne sanse og påvirke den anden dimension. Eksperimenterne har været hårdere og hårdere for hende, og derfor er hun stukket af fra den hemmelige forsøgsbase og har søgt tilflugt hos nogle andre børn i den lille omkringliggende by, Hawkins. Disse børn – Mike, Dustin og

Lucas, samt Will, som forsvinder ind i den fremmede dimension i første afsnit – er ivrige rollespillere og tegneserielæsere og ved alt om superkræfter.

Det der hovedsageligt driver seriens handling, er konsekvenserne af at Will forsvinder. Hans mor (spillet af Winona Ryder) er konstant på randen af et nervøst sammenbrud, især da hun finder ud af at hun kan kontakte den forsvundne Will i paralleldimensionen via lysinstallationerne i sit hus – noget som alle andre i byen naturligvis tolker som det rene vanvid. Men der er flere spor at følge, og både de voksne, de unge og børnene følger hver deres spor og logik. Nogle gange kommer den ene gruppe til kort, men så kommer en af de andre grupper videre i sagen. En udmærket fortællestruktur.

Det er mest børnene der er hovedpersonerne, og stemningen minder særdeles meget om noget vi har set før, nemlig Spielberg-produktioner som *E.T.*, *The Goonies* og *Poltergeist*, men også *Close Encounters*, *Alien* og *The Thing*. Og det er jo ikke de værste ting at lade sig inspirere af – omend det dog betyder at der er meget som ikke virker frygteligt originalt. Det er *lige før* det ender med flyvende cykler...

Og mens man således må sige at originaliteten af både historien, figurerne og dialogen kan ligge på et ret lille sted, og at en hel del af handlingen er meget enkel og forudsigelig, så må man samtidig se dette i lyset af

at serien helt givet skal sigte efter et pænt ungdommeligt publikum som måske ikke har set disse ting før. Og i betragtning af hvor velproduceret serien er, og hvor effektivt spændende den alligevel også er, måske specielt fordi skuespillerne virker meget troværdige (bortset fra en sine steder frygtelig klichéfyldt dialog), samt i forhold til at det skal være en uhyggelig serie for et ungt publikum, så må man faktisk udråbe både fortællestilen og indholdet som værende meget vellykkede. En dimension for voksne er der såmænd også, idet man kan argumentere for at det overordnede tema handler om at forældre der ikke har prioriteret i orden, forsømmer at tage sig ordentligt af deres børn.

I sidste ende mener jeg dog at serien alligevel ikke leverer helt så meget POW! for skillingen som man kunne have ønsket. Der står en del ubesvarede spørgsmål tilbage, og følelsen af at vi har at gøre med en veldrejet men kommerciel og klichédrevet serie, som mest har til formål at forløbe uendeligt uden at fortælle en ordentlig, afsluttet historie, er alligevel relativt stærk. Jo, jeg skal da sikkert være en af de første der ser anden sæson, men det vil godt nok være rart hvis plottet og budskabet får bare en anelse mere kød på. Underholdningsværdien fornægter sig imidlertid ikke.

Min karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Knights of Sidonia

Animeret tv-serie, 2014-15



Knights of Sidonia er en japansk anime-tv-serie. Netflix har købt rettighederne til denne sammen med en masse andre anime-serier, og de kan lige nu ses på Netflix i Danmark.

Knights of Sidonia er en mecha-serie, dvs. den handler om mennesker i robotter som slås mod nogle aliens kaldet Gauna. Gauna har ødelagt jorden, og nogle mennesker er undsluppet i rumskibe. Det eneste kendte rumskib er Sidonia med en befolkning på en halv million. De andre skibe er måske gået til grunde. Man ved det ikke.

Sidonia flyver evigt ud gennem rummet. Ridderne i robotterne forsvare det mod Gauna. Gauna består af en kerne som er omgivet af ena. Når ena er væk, destrueres kernen ved at man skyder på den.

Sidonia er en kultur baseret på Japan. De har også skabt menneskelig fotosyntese, asekuel reproduktion og menneskelig gensplejsning. Der er rygter om at toppen i samfundet har lært udødelighed.

Handlingen foregår omkring en mand som hedder Nagate Tannikaze og hans vej til at blive en ridder og hvordan det går mellem ham og hans kvinder.

Jeg kunne godt lide serien. Jeg kunne specielt godt lide anden sæson. Jeg syntes at den er godt fortalt, og jeg kunne godt lide kampene mellem mecha Gauna. Den er også lavet som tegneserie, hvis man ikke har Netflix. Tegneserien har været på Humble Bundle og kommer det måske igen. Jeg vil give tv-serien 9 ud af 10 stjerner.

Andreas J. Sørensen

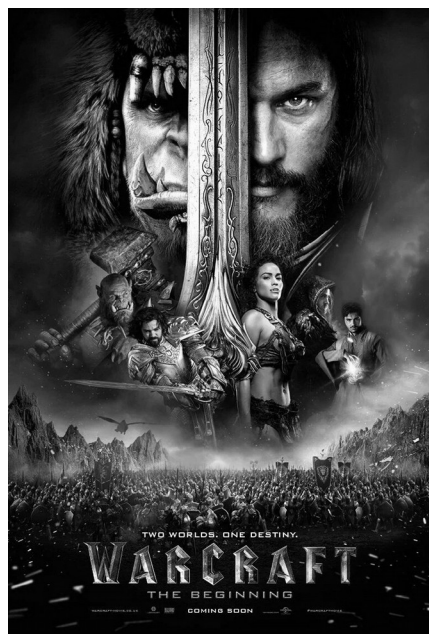


Warcraft

Film, USA 2016, 123 min.

Instr.: Duncan Jones

Medv.: Travis Fimmel, Paula Patton, Ben Foster, Dominic Cooper, Toby Kebbel m.fl.



Filmen *Warcraft*, som i danske biografier har fået undertitlen *The Beginning*, er ikke, som man let kunne forledes til at tro, baseret på det populære online-spil *World of Warcraft*, men i stedet på det gamle realtime-strategi-spil til PC m.m. *Warcraft* fra 1994 og frem.

Warcraft-spillene er fantasy, der henter mere inspiration fra rollespil som *Dungeons & Dragons* end fra episke værker som *Ringenes herre*. Man bliver ganske vist introduceret til både dværge og elverfolk, men det er en konflikt mellem mennesker og orker, der er omdrejningspunktet for filmen – ligesom i det første computerspil, der har undertitlen *Orcs & Humans*.

Filmen starter i orkernes verden, Draenor, der er ved at dø. En mægtig orkshaman ved navn Gul'dan skaber en magisk portal, der sender ham selv og en mindre orkhær til en anden og mere frodig verden, beboet af mennesker. Deres opgave er at fange en mængde mennesker, der kan ofres for at åbne porten længe nok til at resten af orkfol-

ket kan komme igennem til den nye verden.

Gul'dan behersker en grøn, nekromantisk magi kaldet *fel-magi*, der også kan gøre orkkrigere større og stærkere. Orkhøvdingen Duratan er mistroisk over for denne magi og begynder at tro at den måske bærer skylden for Draenors død. Han beholder dog til at begynde med sine betænkeligheder for sig selv, for det handler trods alt i første gang om hans folks overlevelse.

Ikke overraskende bryder menneskene sig ikke om at orkerne kommer væltende og begynder at plyndre og tage fanger. Modstanden ledes af Llane Wrynn (spillet af Dominic Cooper, som vi har set som Howard Stark i *Captain America* og Agent Carter), kongen af landet Stormwind, som orkerne er dumpet ned i. Han får hjælp af sin hærfører Anduin, den unge trolldmand Khadgar og Medivh, en mægtig trolldmand, der udfylder rollen som rigets Vogter. En kvindelig halvork ved navn Garona tilbyder sin hjælp og lover at skaffe kontakt til Duratan, som måske kan overtales til at vende sig mod Gul'dan og hans onde magi.

Selvom filmen handler om en konflikt mellem mennesker og invaderende orker, er orkerne ikke portrætteret som onde væsener som i *Ringenes herre*, men som et stolt nomadefolk der er blevet ledt på afveje af Gul'dan, og det viser sig også at Gul'dan har en allieret i menneskenes verden. Så filmen handler ikke om en klassisk kamp mellem godt og ondt, men har et lige så klassisk tema: forræderi og tragedie. Tolkien krydset med Shakespeare, så at sige.

Filmen er blevet kritiseret for mere at være et oplæg til en filmserie end en historie, der hviler i sig selv, men det synes jeg er uretfærdigt. Selvom der er mange uløste konflikter når filmen slutter, er der en fin afrunding på historien, som man selv kan digte videre på, hvis der

ikke kommer flere film: *The Beginning, not the End*, som man nogle gange ser i bøger.

Det er faktisk lidt åbent om der kommer flere film. *Warcraft* er tænkt som den første film i en trilogi, men filmen tjente ikke ret mange penge i USA (under \$ 50 mio.), og selvom den blev meget populær på det kinesiske marked, har den ikke tjent sit budget ind, trods at den er blevet den computerspilbaserede film med størst indtjening nogensinde.

Filmen er flot lavet med overbevisende *motion capture*-animation af orkerne og farverige special effects på magien, der bestemt er mere kulørt end i Tolkien-filmatiseringerne. Selvom ingen af skuespilpræsentationerne ligefrem imponerer, fungerer skuespillerne udmærket i deres roller. Design af dragter og arkitektur er også ganske udmærket. Omvendt er vi efterhånden blevet forvænt med gode produktionsværdier, og det er ikke længere nogen garanti for succes. Se bare ellers udmærkede film som *John Carter* og *Solomon Kane*, der i øvrigt også begge er baseret på kendte forlæg – om end ikke så kendte af nutidens unge som *Warcraft*.

Instruktøren Duncan Jones (søn af David Bowie) har tidligere lavet to udmærkede science fiction-film med moderat budget (*Moon* og *Source Code*), men dette er hans første film med stort budget (\$ 160 mio). Det går ofte galt når talentfulde instruktører får lov til at slå sig løs med enorme budgetter, men jeg synes faktisk at Jones gør det ganske godt her. Jeg håber ikke at filmens manglende succes betyder at det bliver sidste gang han får lov at lave en storfilm, for jeg synes faktisk *Warcraft* er en underholdende film ikke helt blottet for dybde.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Klaus Æ. Mogensen

The Shannara Chronicles

Tv-serie, MTV 2016

Sæson 1, 10 afsnit

Skabt af Alfred Gough og Miles Millar efter Terry Brooks

Medv.: Austin Butler, Ivana Baquero, Manu Bennett m.fl.

Kan ses på HBO Nordic



I 1977 kom en skelsættende fantasyroman på gaden, *The Sword of Shannara* af Terry Brooks. Ikke skelsættende fordi den var særlig god eller original, men fordi det var en hæderlig efterligning af *Ringenes Herre*, som tilfredsstillede mange læsers sult efter mere af denne slags. Jeg selv følte mig som stor teenager udmærket underholdt, selvom jeg ikke var blind for at næsten samtlige personer, steder og situationer havde ret klare paralleller i Tolkiens hovedværk.

Bogen blev, sammen med Stephen Donaldson's *Lord Foul's Bane*, der udkom samme år, og Patricia McKillip's *The Riddlemaster of Hed*, der udkom året før med noget mindre fanfare, startskuddet til firsernes store fantasybølge, hvor genren overhalede science fiction i succes.

Terry Brooks red selv med på bølgen med flere fortsættelser, hvoraf den første, *The Elfstones of Shannara* (1982), som denne

tv-serie især er baseret på. Jeg husker ikke ret meget af denne bog, bortset fra at jeg ikke synes den var særlig god, og at jeg derfor undlod at læse mere af Terry Brooks.

Seriens univers er ligesom Tolkiens befolkning af mennesker, dværge og elverfolk, om end ingen hobbitter. Den store forskel er at det bliver gjort klart at handlingen foregår lang tid efter vores tid i en postapokalyptisk verden, hvor magi har erstattet magi – en idé som forfatteren Fred Saberhagen havde udforsket tidligere (og bedre) i trilogien *Empire of the East* (1968-73). Hvor dette kun bliver antydning i bøgerne, er det gjort overdrevet tydeligt i tv-serien, hvor man hele tiden ser biler, legepladser og andet fra vores tid stå og ruste i skovene, selvom det er meningen at handlingen foregår mindst tre tusind år efter apokalypsen. Det er meget sjovt, men også en smule irriterende.

Plottet er ret enkelt og bygget op som en klassisk *quest*-historie. I elverfolkets hovedstad står træet Elcress, som holder en hær af dæmoner fanget. Men træet er ved at dø, og hver gang et blad falder til jorden, bliver en dæmon sat fri et sted i et af de fire lande, som udgør Shannara-seriens mikrounivers. Den unge elverprinsesse Amberle bliver af træet udvalgt til at tage et frø med til den såkaldte Blodild, som skal modne frøet, der så skal bringes tilbage og revitalisere Elcress. Problemet er bare at ingen ved hvad eller hvor Blodilden er...

Undervejs får Amberle hjælp af blandt andre halvelveren Wil Ohmsford (søn af hovedpersonen i *The Sword of Shannara*), som har arvet nogle meget magiske og sjældne elversten af sin mor, druiden Allanon og røverpigen Eretria (spillet af Ivana Baquero, der var den unge hovedperson i *Pans Labyrint*). Før de får løst opgaven, skal de gå grueligt meget igennem, og de får alle deres ar på vejen.

The Shannara Chronicles er

ikke ligefrem den nye *Game of Thrones*, men den er jævnt underholdende og ganske flot lavt, og de kønne unge skuespillere udfylder på udmærket vis deres roller og tætsiddende kostumer, så hvis man mangler nogle timers uforpligtende underholdning, kan serien godt anbefales.

Selvom historien med Elcress bliver afsluttet i seriens ti afsnit, er der lagt tråde til en ny sæson, og en sådan er da også blevet bestilt og skulle være færdig næste år.

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

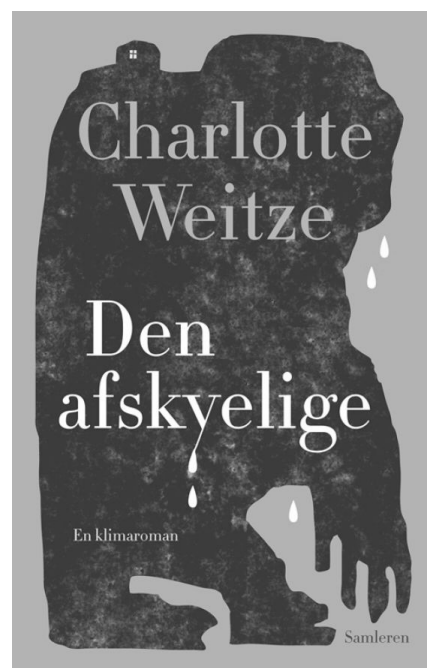
Klaus Æ. Mogensen

Den afskyelige

Roman af Charlotte Weitze

Samleren 2016

317 sider, 299,95 kr.



Den afskyelige er en smuk og velskrevet præapokalyptisk fortælling om Heidi, der så gerne vil have et barn, men bogstavelig talt er for kold indeni til at få en kæreste (eller donor). Endelig finder hun en kæmpemand med svedproblemer, som har det alt for varmt, og Heidi tror, at lykken dermed er gjort. Men kæresten, Kenneth, er ikke så nem; han tager den globale opvarmning personligt, og selv om han har ret, ødelægger hans fana-

tisme deres forhold. Overvejelserne om, hvordan parret skal nedbringe deres CO₂-udslip er både hjerteskrærende og latterlige og en kommentar til vores samtid.

Romanens univers er et land, der kulturelt er Danmark, men som har et fjeld med evig sne og en stor, inddæmmed fjord i belejlig køreafstand fra hinanden. Hvor resten af romanen er kronologisk fremskridende, er historiens underplot om søsteren, der døde på en familieskitur, en slags gåde, som finder forskellige løsninger i nogle gange modstridende tilbageblik undervejs. Det mindede mig lidt om plottet i Weitzes forrige roman *Harzen-sanger*, som jeg lige også var nødt til at læse, fordi Weitze er sådan en fremragende forfatter.

Romanen væver fortællingen om Heidis personlige liv sammen med den globale fortælling om gletchersmeltning, mutationer og havstigning på en utrolig intens og medrivende måde. Heidi er den lidt upålidelige fortæller, en enspænder, der alt for længe ikke vil se, at de forestillinger hun havde om kæresten, ikke holder vand.

Weitze fletter med lethed mystisk stof ind i en symbolistisk science fiction-historie. Hun tager sig ikke meget af genrekonventioner og bekymrer sig ikke om, at det vil ærgre science fiktion-purister at der ikke gives en videnskabelig forklaring på det med børnene og det med Kenneths forhistorie.

Sproget er så fantastisk, sanseligt og morsomt at jeg har lyst til at læse bogen højt. Her og der er der afsnit og rammende kommentarer om miljøfor nægtelse, klimabekymring og parforhold, som jeg genlæste straks for fornøjelsens skyld. Hvis man kunne lide den stofflige, karakterdrevne og springende stil i Emily st John Mandels *Station 11*, vil man også kunne lide dette mesterværk.

Majbrit Høyrup

Lockwood & Co.

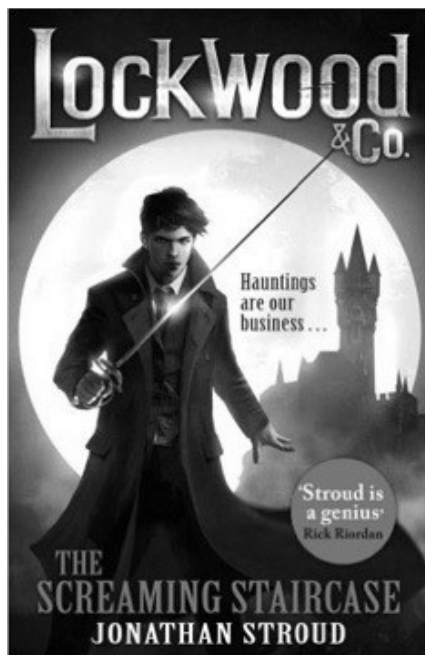
Serie af Jonathan Stroud

The Screaming Staircase (440s)

The Whispering Skull (435s)

The Hollow Boy (385s)

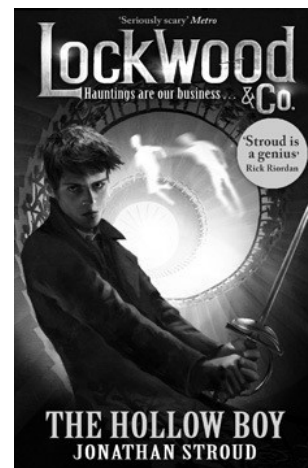
Random House.



Man kender bedst Jonathan Stroud som skaberen af *Bartimæus*-bøgerne som omhandler den evigt sarkastiske dæmon af samme navn. I sin nye serie, *Lockwood & Co.*, har Stroud kastet sig ud i at følge i fodsporene på kultklassikeren *Ghostbusters*, der er nemlig tale om spøgelsesjagt, som med disse bøger er kommet tilbage på det kulturelle menukort.

Man følger bøgerne fra synspunktet af Lucy Carlyle, en stædig, ucharmerende, manérløs og super-talentfuld tøs med ben i næsen og en skæv tilgang til hele spøgelsesproblematikken. Hun allierer sig med den charmerende Anthony Lockwood og hans følgesvend George Cubbins for at bekæmpe spøgelserne der hjem søger London.

Historierne om Lockwood og Co. finder sted under industrialiseringen i London, hvor spøgelser ganske pludseligt er begyndt at komme tilbage fra de døde i stort antal. Spøgelserne er fjendtlige, og en enkelt berøring fra et er nok til at dræbe. Spø-



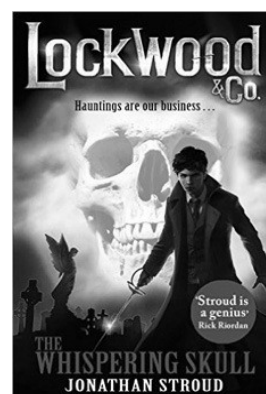
gelserne bliver bekæmpet af agenter, såsom Lucy og Lockwood, der har evner til at se eller høre dem. De udøde kan hverken tåle jern, sølv eller salt, så det er agenternes foretrukne våben til at tage kampen op mod dem. Med en kårde ved siden, en kæde over skulderen og magnetisme i bæltet går agenterne over dørtærsklen til besøgte huse, hvor ingen andre tør komme.

Genren og stilen for bøgerne kan beskrives som adventure-horror. Selvom uhygge ikke er centralt for bøgerne, så kommer der alligevel nogle gode gys der kan få nakkehårene til at rejse sig, og som holder øjnene klistret til siderne.

Første bind i serien er kommet på dansk med titlen *Den skrigende trappe*. Et fjerde bind, *The Dagger in the Desk*, udkom på engelsk i 2015, og et femte, *The Creeping Shadow*, udkommer til september.

Samlet karakter: 7/10. Bestemt værd at give sig i kast med.

Nick Just



Aziru

1: Skæbnekniven

2: Den hornede gud

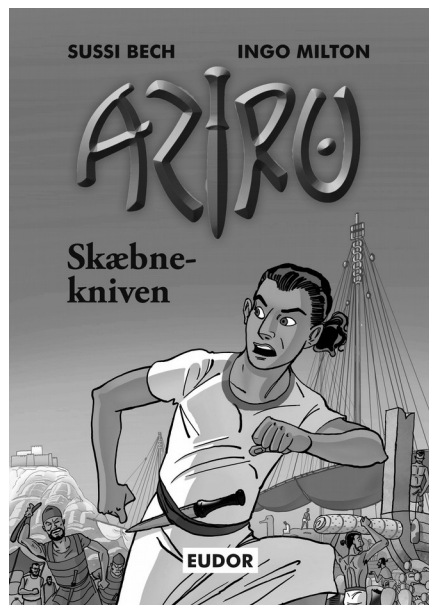
Børnecyklus i to bind

Skrevet af Sussi Bech og Ingo Milton

Illustreret af Sussi Bech

Forlaget Eudor, 2016

80+78 sider, 259,50 kr. pr. bind



Aziru foregår omkring 1300 år før vores tidsregning i Levanten og den østlige del af Middelhavet, blandt andet Kreta. Forfatterne er begge erfarne tegneserieskabere. De fleste kender Sussi Bech fra hendes serie *Nofret*, og Ingo Milton har blandt andet lavet serien om *Skalken Joff*, en gøglerdreng i middelalderen.

Tidspunktet for handlingen er det samme som i *Nofret*, men tager udgangspunkt i Byblos i det nyværende Libanon snarere end i Ægypten. Dengang var bystaterne langs Middelhavets østlige bred rige og civiliserede storbyer, og der var en del handel med skibe i området.

Vores helt, den unge mand Aziru, er søn af en af de rigeste købmænd i Byblos, men han må flygte da han bliver falsk anklaget for at have forgivet byens skatmester. Med sig har han kun det tøj han står og går i og en nyherveret kniv, *Skæbnekniven* fra titlen på første bind.

Aziru gemmer sig ombord på et skib, der er ved at forlade hav-

nen i Byblos, og snart bliver han optaget i besætningen, der godt kan bruge hans evne til at læse, skrive og regne.

Det er ikke nogen fredelig rejse, Aziru kommer ud på (men så havde det jo også været en kedelig historie). Vor unge helt bliver udsat for svindlere, slagsbrødre og det der er værre. Han lider skibbrud, falder i røverklør og undslipper, blot for at falde i klørerne på det grusomme præstestyre på Kong Minos' Kreta, hvor han skal ofres til selveste den hornede gud Minotaurus.

Undervejs får Aziru glæde af *Skæbnekniven*, der synes at være magisk. I hvert fald kan den lyse i mørke, og den synes at have en egen vilje. Bortset fra dette islet af magi, er de to *Aziru*-bøger ret realistiske historiske bøger, sat i en tid og et sted som få andre børnebøger (om nogen?) har behandlet. Det er ikke en baggrund, der er voldsomt mange nedskrevne kilder fra, så forfatterne har haft en vis frihed til at digte selv. Hvert bind rundes dog af med nogle historiske fakta om henholdsvis datidens Levanten og Kreta.

Bøgerne er ret korte og hurtigt læst – det tog mig omkring en time per bind. Teksten er sat med ret stor skrift og stort mellemrum mellem linjerne, og de fleste opslag har farveillustrationer af Sussi Bech i en stil der ligger tæt på den hun benytter i *Nofret*. Det er tydeligt at der er gjort meget for at gøre bøgerne letlæselige til et ungt publikum.

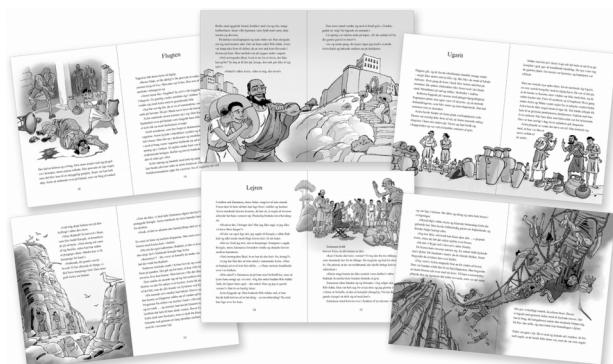
Det fremgår af bagsiden at *Aziru* henvender sig til læsere i alderen 10-14 år, men selvom de sikkert vil fænge den yngste del af denne aldersgruppe, er de lovlig børnebogsagtige til de ældre i gruppen. 14-årige i dag læser *Harry Potter*, *Hunger Games* og *Twilight*, der på hver deres måde er langt mere komplekse end den ret enkle



røverhistorie i *Aziru*. Med en samlet pris over 500 kr. er det næppe nogen bøger som ret mange unge vil købe, og de fleste forældre vil nok også vægre sig over det. Mit gæt er at den egentlige målgruppe er bibliotekerne – men det er vist også ret almindeligt for børnebøger.

Der sker mange spændende ting i *Aziru*, men jeg synes ikke teksten rigtig underbygger spændingen. Sproget er ret fladt, og historien bliver fortalt meget direkte uden større forsøg på at skabe stemning – den må man finde i Sussi Bechs tegninger. Måske skyldes det at begge forfattere har baggrund i tegneserier, hvor det er tegningerne mere end sproget, der skaber dynamik og spænding. Jeg ved ikke om det vil opleves som et problem af de yngste læsere, men personligt savnede jeg noget mere sprudlende sprog.

Klaus Æ. Mogensen



Maresi – The Red Abbey Chronicles

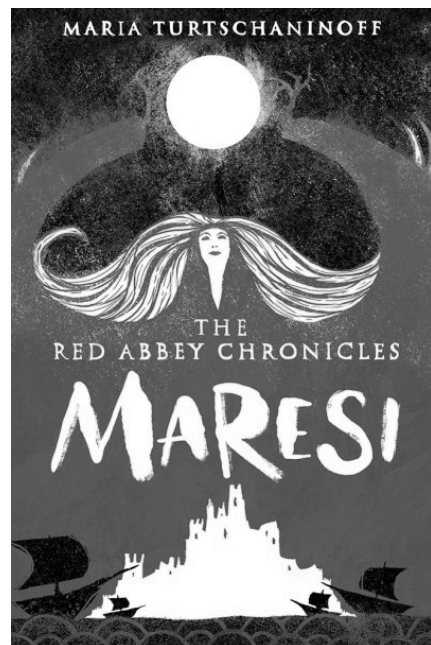
Roman af Maria Turtschaninoff

Finland, 2014

På engelsk fra Pushkin Press

2016, 252 sider

Oversættelse: A.A. Prime



Maria Turtschaninoff startede denne fantasy-serie med romanen *Arra – Legender from Larrorra* i 2008. Der er tale om fantasy for børn og unge, som sagtens kan læses af voksne. Hver bog i serien har fokus på en enkelt hovedperson og har en afsluttet handling, men foregår i samme univers. De foregår langt fra hinanden i sted og tid og kan uden problemer læses uafhængigt. Turtschaninoff hører til de forfattere som ikke planlægger alt det de skal skrive på forhånd. Det kan føre til nogle langt mere fantasifulde bøger end dem hvor det meste er planlagt i detaljer, men kan også ende med en bog hvor plottet ikke hænger særligt godt sammen.

I *Maresi* lykkedes det første absoluti høj grad, mens det sidste i høj grad undgås. Seriens univers og hvad der skal ske i det, er så heller ikke nøje planlagt, så vidt jeg kunne forstå på forfatteren, der var gæst på Swecon i Stockholm i 2016. Om det så lykkedes for hende at få

hele serien til at hænge sammen, skal jeg ikke kunne sige, da jeg kun har læst *Maresi*.

Maresi forgår – som undertitlen siger – på Det Røde Kloster. Det er en slags fristed for piger og kvinder fra den omkringliggende verden. Klosteret ligger på en ø og lades for det meste i fred af fremmede. Bortset fra en gang for længe siden, hvor nogle onde mennesker angreb klosteret, men gudinden reddede det. Det er forbudt for mænd at komme til øen. Klosteret har dog en del handel med landene omkring – dets vigtigste eksportvare er et farvestof der udvindes af en sjælden snegleart som findes på øen.

Hovedpersonen er pigen Maresi, som er kommet til klosteret på flugt fra fattigdom. Den yngre pige Jai ankommer til klosteret i starten af bogen. Hun har været ude for noget forfærdeligt og er meget svær er kommunikere med. Maresi bliver venner med hende, og efterhånden får man at vide hvad der er sket. Det er noget med en meget ond og magtfuld far. Ellers følger vi Maresi og en lang række andre indbyggere på klosteret. Der sker ikke så meget i den første halvdel af bogen, men det er nødvendigt for at man skal kunne forstå hvad der sker i den sidste halvdel, hvor det til gengæld går meget stærkt.

Jai er nærmest paralyseret af angst for at hendes far skal finde hende. Hun har ikke noget håb om at det ikke vil ske. Imens er Maresi i gang med at studere bøger i klosterets bibliotek. Den gudinde som tilbedes i klosteret, har tre aspekter. Et af dem er en gammel kvinde, som er forbundet til døden. Og på en eller anden måde er Maresi forbundet til dette aspekt af gudinden. Men hvordan og hvorfor, er uklart. De to pigers historier fører da til en spændende handling i sidste halvdel af bogen.

Da det er fantasy, er der naturligvis magi med. Der er ikke tale om magi som er taget ned fra genrehylden, eller teknologi

forklædt som magi, men meget original magi, der er nært forbundet til den ligeledes meget mystiske og fantasifuldt beskrevne gudinde. Det spiller en afgørende rolle i hvordan romanen ender for klosteret og for de to piger.

Maresi vil kunne læse af fra vel 10-12 års alderen, men er en fornøjelse at læse for alle, undtagen måske oplæsning for de helt små, da der sker nogle ting i den, som de nok ikke vil bryde sig om. Men de mest ubehagelige ting pensles ikke ud. Det er en bog om at vokse op, men også om traditioner og kønsroller, som naturligt væves ind i historien, og gør bogen mere interessant for dem som gerne vil have lidt forbindelse til virkeligheden i deres fantasy. Maresi er en form for fantasy, som jeg ville have læst med stor fornøjelse som barn, og som voksen kan nyde for dens fantasifulde univers og velfortalte historie. Den er i en klasse over den typiske ungdoms-fantasy og var da også nomineret til Nordisk Råds Børne- og Ungdomslitteraturpris i 2015.

Den første af de tre bøger i serien (*Arra*) udkom for nogle år siden på dansk, mens *Maresi* først lige er udkommet. Af en eller anden grund er den anden bog i serien (*Anaché*) ikke kommet på dansk, men jeg kan da kun opfordre (Turbine-)forlaget til at udgive den, så serien kan være tilgængelig i sin helhed på dansk. Maria Turtschaninoff har i hvert fald tænkt sig at skrive videre på den serie. Og på andre ting også. Hun er en af de mange nye spændende nordiske fantastisk-forfattere. der er dukket op de seneste år.

Flemming R.P. Rasch



Atlantis

– Det sunkne kontinent

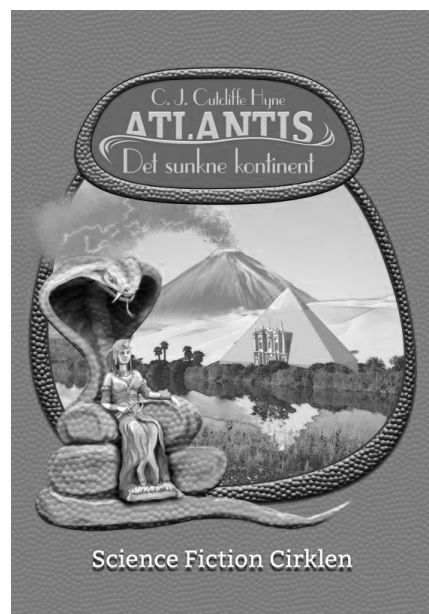
Roman af C.J. Cutcliffe Hyne

Science Fiction Cirklen 2015

Oversat af Jens Guld efter *The Lost Continent: The Story of Atlantis*, 1899

Efterord af Jens Guld

264 sider, 248 kr.



Den græske filosof Platon beretter om Atlantismyten i sine værker *Kritias* og *Timaios*. Forfatteren C.J. Cutcliffe Hyne (1866-1944) bruger myten om Atlantis til romanen *Atlantis – Det sunkne kontinent*, så det er klart hvordan bogen slutter. Dog har Hyne ingen direkte henvisning til Platon. Platon bruger ifølge videnskab.dk myten om Atlantis til bl.a. at fortælle om, hvor god jord man havde engang i forhold til, hvor dårlig jord man havde på Platons tid i området omkring Athen på halvøen Attika. Myten om Atlantis er således en forfaldshistorie.

På trods af at det er klart hvordan *Atlantis – Det sunkne kontinent* slutter, er den spændende på sin vis. Bogen starter med at vicekongen Deucalion kaldes hjem fra provinsen Yucatan til Atlantis. Det starter dramatisk ud med at Deucalions skib bliver angrebet af søuhyrer, og der er rimelig fart over handlingen i resten af bogen. Læse-

ren oplever begivenhederne ud fra Deucalions synspunkt, og han er jeg-fortæller i bogen.

Atlantis har fået en ny kejserinde, Phorenice, hvis trone vakler, fordi der er oprørere imod hendes diktatoriske regime. Deucalion tilhører præstekasten der dyrker de gamle guder (bl.a. solen), mens Phorenice ikke dyrker disse guder: “Jeg (...) gjorde den sædvanlige bøjning og opsendte stille den forskrevne bøn (...) men jeg er sikker på, at jeg hørte en fnisen fra de fantastisk klædte tilskuere, da jeg rejste mig. Jeg (...) vendte mig mod Phorenice for at kræve dem straffet på stedet for mangel på ærbødighed.” (s.59). Men Phorenice straffer dem ikke for at vise manglende ærbødighed over for guderne. Deucalion holder dog kritikken af den manglende gudedyrkelse tilbage, for grunden til at han kaldt tilbage fra provinsen Yucatan, er at Phorenice vil have ham til ægtemand.

Foruden ikke at dyrke de gamle guder er et kendetegn ved Phorenices regime nedgang i handelen: “Jeg så med sorg hvor få skibe der nu flød i det prægtige bassin og hvor få vidnesbyrd om handelsvirksomhed, der var at se på kajerne.” (s.139). Men selv om det er nedgang i handelen, laver Phorenice nye opfindelser, blandt andet guldsamlingsmaskiner, der uddrager guld fra havvand hvor det findes i ‘opløst tilstand’ (s.140).

Et tredje kendetegn ved Phorenices styre er undertrykkelsen: “Men som vi her vandrede gennem byens kvarterer, så vi vidnesbyrd om hård undertrykkelse. Lig af ihjelsultne mennesker så magre, at knoglerne stak ud gennem huden, lå i rendestenen.” (s.77). Men Deucalion har svært ved at tage afstand fra alt dette. Som han siger: “Jeg holder ikke af at forkæle pøbelen. Jeg siger, at hvis man lader en mand sulte og fryse, så vil han arbejde for at skaffe sig føde og klæder, og hvis ikke, ja så kan han få lov at dø, og så slipper Staten af med

en værdiløs skabning.” (s.77). Endvidere er “alle mennesker, store som små, Kongens tjenere. Han kan behandle og bruge dem som han vil, og Phorenice stod i Kongens sted.” (s. 78)

Spændingen i bogen består bl.a. i hvordan oprørerne mod Phorenice klarer sig og hvordan Deucalion forholder sig til dette med sin position som Phorenices ægtemand, da han forelsker sig i en pige på oprørernes side. Men på den anden side var det svært at identificere mig med hovedpersonen Deucalion, der har de holdninger han har (og det er rimeligt at antage, at forfatteren er enig med sin fortæller i sine socialdarwinistiske holdninger, hvilket også fremgår af efterordet). Nu kan man diskutere hvor meget man holdninger betyder når det gælder litteratur. Men jeg mener at holdninger er en drivkraft når man læser.

Det positive er så, at skildringen af samfundet Atlantis ikke er skildret som en myte om en idealstat der sank i havet. Tværtimod er det skildringen af et brutalt diktatur, der går under. Sproget i romanen er renset for metaforer, ironi og humor, men det fungerer.

Sidst i bogen er der et fint efterord ved oversætteren Jens Guld, der sætter romanen i en sammenhæng. Bogen blev skrevet “i de dage da forfattere glat væk anbragte amazonprinsesser på Mars og Venus, lod Tarzan tage på eventyr i Jordens indre. Det er forfattere som Burroughs, Kline og Leigh Brackett (...) Atlantis – Det sunkne kontinent er en bog i denne genre.” (s. 259-260). Han skriver også at Cutcliffe Hyne havde humor og ironi, men det har han efter min mening ikke i denne bog. Bogen kan godt holde til en udgivelse, men stor litteratur er det ikke.

Jóannes á Stykki

Odinsbarn

Roman af Siri Pettersen

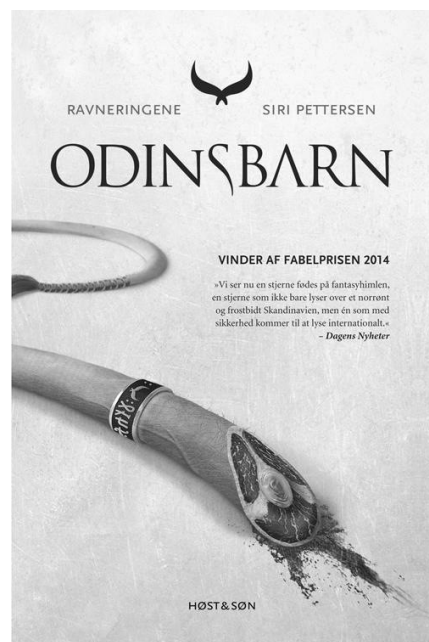
Ravneringene, 1

Høst, 2016, 575 sider

Oversat fra norsk af Rolf Stavnem efter *Odinsbarn*

Omslag: Siri Pettersen

Dansk versionering: Jette Aagaard Enghusen



Det er måske lidt overdrevet at sammenligne Siri Pettersen med J.K. Rowling, men en god historie er det nu. Den norske forfatter debuterer nemlig med trilogien *Ravneringene*, som allerede har opnået vilde salgstal i Norge, er blevet solgt til de øvrige nordiske lande, og nu er også en filmatisering på trapperne. Og igen – måske overdriver jeg lidt – men bliver filmatiseringen så god, som første bind fortjener, så forudser jeg et hit a la *LoTR*.

Første bog, *Odinsbarn*, foregår i verdenen Ymslanda. Her er folket af Ymsæt, hvilket blandt andet betyder, at de har haler, og at de har EVNEN – nogen mere end andre. Her vokser pigen Hirka op alene med sin far, Thorrald. De første mange år er de altid på farten, og da de endelig slår sig ned i Elveroa, bosætter de sig i en hytte langt væk fra landsbyen klemmt op mod klippevæggen, hvor ingen kommer tilfældigt forbi. For Hirka er nemlig anderledes. Thorrald fandt

hende en vinter, efterladt i sneen. Et *Odinsbarn*, født uden en hale, som siges at være et misfoster i ledtog med 'de blinde' fra det hinsides, som bare venter på en mulighed til at komme ind i Ymslanda og udrydde alt liv.

Først som 15-årig, da Hirka står for at skulle gennemgå Ritualiet sammen med landsbyens øvrige unge, får hun dog sandheden om sin herkomst at vide. Hun er *meneskr* i en verden, hvor mennesket er myten. Afsløringen kommer til at ændre ikke blot Hirkas liv, men historiens gang...

Odinsbarn er som sagt første bog i en trilogi, og selvom jeg, allerede før jeg gik i gang med at læse, var lidt træt ved tanken om endnu to bind (første bog er knap 600 sider), så blev jeg lynhurtigt opslugt af bogens univers og kan nu nærmest ikke vente på at få fingre i bind to.

Siri Pettersen har nemlig skabt en mangefacetteret og kompleks verden, jeg som læser i den grad nød at synke ned i. Det tager tid at lære bogens personer og steder at kende, for Pettersen giver ikke unødvendige forklaringer i tide og utide. Men det er tid der er brugt vel. Samtidig er historien i sig selv elementært spændende, for alle kan vel sætte sig ind i følelsen af at være udenfor. Og Hirka er virkelig udenfor – på flugt for sit liv. Oveni bliver hun en nøgleperson i et gryende opgør mellem de 12 slægter, der leder Mannfalla, og det selvstændige Ravnhov. Og for at gøre ondt værre, er der også indbyrdes intriger og magtkampe mellem de 12, som blandt andet får store konsekvenser for Hirkas eneste barndomsven, stolearvingen Rime An-Eldrin.

Her er med andre ord tale om en storslået episk fortælling om både kærlighed, ondskab, hemmeligheder, magtbegær, ensomhed, død, tro og meget, meget mere. Det hele fortalt flydende og så godt bundet sammen, at jeg som sagt var klar til at læse

bind to, så snart jeg havde læst sidste linje i *Odinsbarn*. Ikke mindst fordi bind 1 slutter med noget af en cliffhanger for Hirka.

Jeg har læst mig til, at de tre bøger i serien udspiller sig i tre parallelle verdener. Hvor vi i bind 1 er i Ymslanda, en norrønt inspireret verden hvor meneskrer (eller meneskr) er en myte, foregår bind 2 i vores tid og verden, mens bind 3 udspiller sig i 'de blindes' verden. Jeg venter i spænding på de næste bind, hvor bind 2, *Råddenskab*, er sat til at udkomme på dansk den 12. oktober, og bind 3, *Evnen*, i februar 2017.

Hør Siri Pettersen fortælle om bogen på Høst og Søns hjemmeside, bit.ly/2a31CEF, eller læs artiklen om den kommende filmatisering, bit.ly/29FMtHW, eller besøg *Ravneringenes* hjemmeside: www.ravneringene.no.

Jette S. F. Holst

In absentia

Roman af Daniel Henriksen Valeta, 2016



Hvad gør man når lægerne giver en ens dødsdom? I *In absentia* er der et bud på dette. Her har en mand valgt at lave sin egen ki-ste. Hans kone Stine ved han har gang i et byggeprojekt, men hun

ved ikke hvad han bygger, eller ved noget om hans sygdom.

Han ønsker dog også at gøre noget godt for sin kone i sin sidste tid, men også her har han en anden tilgang end hvad mange andre ville have gjort. Han bilder konen ind at han skal på kursus, men hvad han i virkeligheden gør er at han tager ud for at hævne sig på de der har været uretfærdige overfor hende.

Det starter med bankmanden som ikke ville bevilge dem et lån så de kunne købe drømmehuset. Den hævngherrige mand opsøger bankmanden på dennes adresse, og han har medbragt et baseballbat. Efter at have tævet bankmanden til døde og taget de penge som manden havde, drager han videre.

Listen er lang over de han mener fortjener at blive draget til ansvar for forskellige ting, og samtidig med hævnen forsøger han at skaffe penge som hans kone kan leve for når han selv er væk.

Et offer var valgt da denne havde stjålet fra dem. Her finder han en masse penge, men også en masse problemer. Han bliver draget ind i en dybt voldelig og kriminell undergrund, og pludseligt er Stine også i fare.

Manden bliver løbende opsoget af spøgelserne af sine ofre. Dette er selvsagt noget han lige skal vænne sig til, men han prøver at hjælpe dem til at få ro, og nogle af dem prøver han også at få til at hjælpe sig. Om spøgelserne rent faktisk er der, eller om det er hans samvittighed der danner dem for ham, er uklart, men ingen tvivl om at de er ægte for ham og noget han skal forholde sig til.

Det er en blodig historie og meget beskrivende i sin vold. Der er dog også konsekvenser ved den vold som han udfører, for da han møder folk for hvem vold og tortur er en levevej, så er han pludselig offeret, og hvad værre er for ham, så er Stine også lige pludseligt et muligt offer.

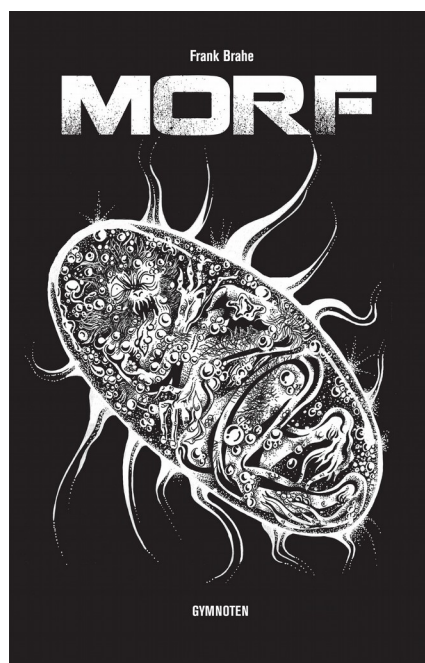
Dette er ikke en bog som blot

er skrevet for at have muligheden for at skrive en masse voldelige og blodige scener. Det at det ikke blot er vold for blodets skyld, men at den har en historie, gør at den bestemt er værd at læse. Forlaget kalder den for en spændingsroman, hvilket nok er en meget passende kasse at putte denne bog i. Det er ikke rigtigt en gyser eller horrorbog, og det er heller ikke en krimi, så spænding er meget passende, og spændende er den bestemt.

Thomas Winther

MORF

Tegneserie af Frank Brahe
Gymnoten, 2016



Jeg har flere af Frank Brahes forskellige udgivelser stående på mine hylder. Det er dog film-fanzines og Erwin Neutsky-Wulfbøger Frank har layoutet, men dette er den første tegneserie som er kommet ind i samlingen fra hans hånd.

Der er krig i universet, noget som vi dog her på jorden er helt uvidende om. I det skjulte bliver vi dog draget ind i den, da den ene part i konflikten vælger at bruge mennesker som grundlaget til at dyrke varulve, mens den anden part selvfølgelig prøver at standse dem. Alt dette bli-

ver en lille flok personer blandet ind i, da den ene bliver besat af en parasit, der fører ham ud i en skov, og får ham til at ødelægge en række pupper. Der er dog ingen som rigtigt vil tage hans historie for gode varer, for han er kendt med et misbrugsproblem, og har tidligere fortalt vilde historier. Men parasitten ligger stadig på hans bord og prøver at få ham til at give den adgang til hans hjerne, så den kan fortsætte sin kamp.

Det er en underholdende mørk science fiction-fortælling med varulve, tentakelmonstre og folk der sjældent har muligheden for at gøre en forskel, men som nu skal redde jorden.

Thomas Winther

Ti noveller fra fantasiens univers Ebog. Antologi Forlaget Virabooks, 2011

Det er ved at være nogle år siden at denne samling udkom, men dengang gik den fuldstændig forbi min opmærksomhed, og det er først for ganske nyligt at jeg opdagede den. Jeg var ikke den eneste der overså den, og den figurerede f.eks. heller ikke på boglisten i *Himmelskibet* eller var at finde på bibliotek.dk.

Det er dog også en underlig udgivelse, og her tænker jeg ikke på at den kun er udkommet som ebog. Hverken forsiden eller indholdsfortegnelsen fortæller noget om forfatternavne, der står blot "Ti danske forfattertalenter". Heller ikke på saxo.com var der nævnt nogle forfatternavne. Man skal ind i bogen og hen til de enkelte noveller for at se hvem der har skrevet hvilket bidrag.

Også forsiden er et noget underligt valg fra forlagets side. Forsiden prydes af et billede som ligner et billede taget til et liverollespil, og for mig signalerer layoutet at bogen henvender sig til børn og unge, og ved at der stod nye talenter, tænkte jeg det

var skrevet af unge (uden at jeg dog kender alderen på forfatterne). Forsiden får mig yderligere til at tro at dette er en fantasysamling.

Men skindet kan bedrage, for i stedet for en ungdomsfantasysamling, så er det nærmere en science fiction-samling der her er tale om.

Jeg læste om bogen på Silvestris blog, hvor han i et indlæg fortæller at han sendte en novelle ind til en konkurrence udskrevet af Virabooks, og at han var glad for at novellen kom med i udgivelsen, men at han lige siden har undret sig over at bogen var forblevet gemt og glemt af bl.a. anmeldere. Da jeg generelt er meget glad for de ting Silvestri skriver, så tænkte jeg at jeg da hellere måtte anskaffe mig denne samling.

Når man taler om talenter, tænker man gerne på folk der har et talent, som ikke rigtigt er udviklet endnu. Silvestri er ved at have udviklet sit talent, men da denne bog udkom, var han faktisk i starten af sin skrivekarriere, så det var også lidt spændende på denne måde at kigge lidt bagud i hans forfatterskab.

Samlingen består som nævnt hovedsageligt af science fiction-noveller, og det er da også en novelle i denne genre der indleder bogen.

I "Delte kroppe" af Kristian Peter Sjøgren er verden ved at være overbefolket. Den måde som problemet er blevet løst på, er at man deles om kroppe. Man har hver et halvt døgn i sin krop, hvorefter den man deler med overtager. Man kender intet til den anden personlighed, og man skal være i bestemte zoner når skiftet finder sted. Jacob deler krop med en ryger, så noget af det første han altid gør, er at tage noget tyggegummi, og han tager derefter et grundigt bad for ligesom at skylle alle spor af den anden af sig.

En dag finder Jacob nogle spor fra den anden personlighed der tyder på at den anden vil forsøge at slette Jacob og derved

overtage kroppen helt. Dette vil Jacob selvfølgelig gøre alt hvad han kan for at forhindre.

Novellen er en stærk start på samlingen, og efter at have læst denne, var den sidste tvivl forsvundet med hensyn til at der blot ville være tale om en samling af halvgode noveller, for Sjøgrens novelle er både en god og godt skrevet historie byggende på en god ide.

Bogen indeholder som titlen fortæller ti noveller, men her vil jeg dog kun komme ind på tre der viser lidt af bredden i samlingen.

"Den sidste Snotniste" er en humoristisk fortælling af Kristoffer J. Andersen, og her er der



tale om en fantasyhistorie. Alle der har spillet klassisk *Dungeons & Dragons*-rollespil har været med til at tage på et eventyr der egentligt blot gik ud på at finde en masse letbesejrede 'monstre', så man lige kunne få de sidste XP man manglede for at stige et level. I denne noveller følger vi snotnisserne, som ofte er dem der må holde for når en eventyrer lige skal have et let quest. En lille let og underholdende novelle.

Silvestris bidrag har titlen "Sjæleforsørgeren". I den møder vi Tobias Andersen, som i en ung alder solgte sin sjæl til djævelen. Som læsere får vi ikke at vide hvorfor eller for hvor meget

han solgte den, og det er ikke relevant, for nu har han opfundet en måde at lave en kunstig sjæl. En sådan opfindelse går selvfølgelig ikke upåagtet hen, og snart melder en dæmon sig på banen, da helvedes hersker gerne vil købe opfindelsen. Han er dog ikke den eneste interesserede køber; også Tobias' chef vil gerne købe opfindelsen, og han lover at gøre Tobias' liv til et helvede hvis han ikke sælger. Tobias er dog ikke dum, og han forstår at spille de to bydere ud imod hinanden og at sikre sig selv. Denne novelle er et glimrende eksempel på Silvestris fantastiske fantasi og evne til at lege med genrerne og til at omsætte de gode ideer til historier som det virkeligt er værd at læse.

Det er en skam at forlaget Virabooks ikke har været gode til at gøre opmærksom på deres bog, og at deres valg af forside og layout har gjort at potentielle læsere ikke har lagt mærke til den, for bogen er en glimrende lille samling af historier.

Redaktøren på fanzinet *Obskuriøst*, Henrik Larsen, har et ordsprog der hedder "Ting forsvinder", som han bl.a. bruger om bøger som ikke længere er til at skaffe, og som man har på fornemmelsen ikke rigtigt står hos nogle af de få tilbageværende antikvarier, men at de er røget ud, og dermed forsvinder helt, bortset fra depotbibliotekets samling. En udgivelse som denne ebog får mig også til at tænke at ebøger i endnu større omfang risikerer at forsvinde hurtigt, hvis læserne ikke opdager dem i første omgang, så er de ofte helt væk når forlaget lukker, og bogen forsvinder fra salgssiderne, for der er jo ikke noget der hedder antikvarisk salg af ebøger. Men nu er der trods alt en elektronisk kopi af denne bog hos mig.

Thomas Winther

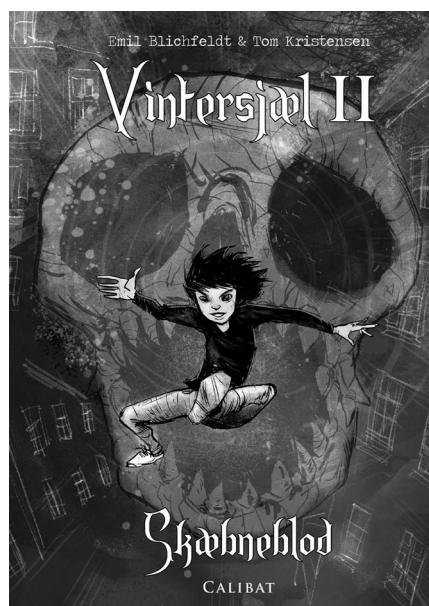
Vintersjæl II:

Skæbneblod

Tekst af Emil Blichfeldt

Illustrationer af Tom Kristensen

Calibat 2016, 56 sider.



I den første *Vintersjæl*-fortælling fulgte vi en pige der var sendt ind i en mareridtsverden for at redde andre ud derfra. Det var en spændende og urovækkende læseoplevelse, og heldigvis er det samme stil der forsættes med her i bind to. Her er det ikke helt klart, om det mareridt hun er fanget i nu, finder sted i en drøm eller i en skræmmende virkelighed. Bogen er en lang jagt hvor hun jages af sin far, uden at hun rigtigt har noget sted at flygte hen. Flugten er igennem en mørk og dystre verden, hvor hun alligevel frygter at falde i søvn, som om det kun vil gøre det værre.

Forlaget beskriver selv denne serie som deres sværest tilgængelige bøger, og det er da også ganske svært at gengive handlingen. For handlingen er jagten, men det der gør bogen spændende, er mere den skræmmende stemning den formår at opbygge. Historien er perfekt indrammet af Tom Kristensens illustrationer der fanger og underbygger historien og pigens frygt.

Thomas Winther

Mørkets søn

Roman af Jeanette Hedengran og Tina Sanddahl

Mørkets søn, bog 1

Ulven og Uglen, 2015, 393 sider

Omslag: Mette Breth



Destan Tolvarssøn er arving til Sikanias trone. Det samme er Celina. Men de to unge arvinger har aldrig set hinanden og kommer heller aldrig til at mødes, for Destan skal herske over det mørke folk, som bor under jorden og kun kommer op om natten for at dyrke jorden og jage, og som hader lysets folk, mens Celina skal herske over det lyse folk, som bor på overfladen og frygter mørket mere end alt andet.

Destan har dog overhovedet ikke lyst til at blive hersker. Han har aldrig kunne leve op til sin fars forventninger og er i stedet gået i den modsatte grøft og tur-rer rundt i byens værtshuse i stedet for at følge sine læreres undervisning og sidde med under rådsmøderne.

Men da hungersnød truer det mørke folk, får hersker Tolvar en idé. Han vil kidnappe Celina og tvinge hersker Ragn af lysets folk til at slukke for solen, så mørkets folk kan komme op til overfladen. Og han vil have Destan til at udføre dåden.

På trods af deres anstrengte forhold griber Destan chancen for et eventyr og siger ja til Tolvar, men det viser sig, at opgaven langt fra er så simpel, som den lyder.

Forlaget Ulven og Uglen blev grundlagt i 2013 med ambitionen at udgive fantasy af høj kvalitet til et voksent publikum. Et hurtigt kig på forlagets tidligere udgivelser viser, at ambitionen ser ud til at lykkes, og jeg kan da også anbefale *Mørkets søn* til både unge og voksne fantasy-læsere, som holder af et godt eventyr, hvor kampen mellem det gode og det onde krydres med en kærlighedshistorie i et interessant og troværdigt univers. Samtidig er den fysiske udgivelse også lækker med kraftigt papir, letlæselig typografi og en appellerende forside.

Debutanterne Jeanette Hedengran og Tina Sanddahl har skabt et spændende todelt rige, hvor splittelsen mellem et lysets og et mørkets folk både er godt fundet på og vel udført. Destan, som tilhører mørkets folk, er f.eks. klart mere brutal og selvsk end lyse Celina i starten, og selvom de begge tvinges til at udvikle sig undervejs, så er det interessant med en hovedperson som har en mere sammensat personlighed end helte ofte har.

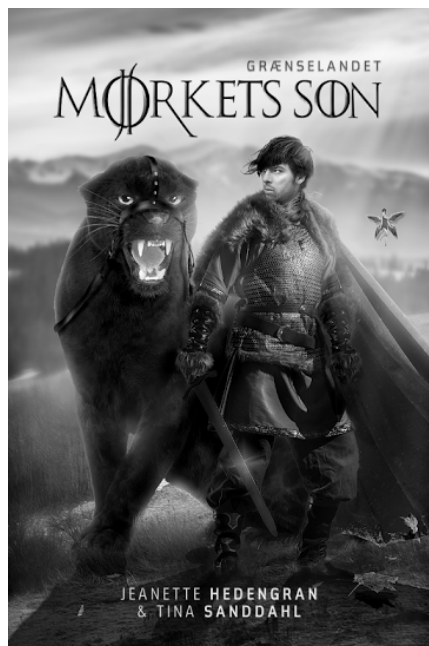
Sproget flyder let, og selvom historien er lidt tid om at komme rigtigt i omdrejninger, er den både underholdende og spændende. Vi får ikke så meget at vide om, hvorfor mørkets folk i første omgang er endt i det underjordiske rige, men det, håber jeg, kommer i bind to. Til gengæld slutter første bind med noget af en cliffhanger, som smider alt op i luften til næste bind, der har fået titlen *Grænselandet*.

(*Grænselandet* er anmeldt på næste side; red.)

Jette S. F. Holst

Grænselandet

Roman af Jeanette Hedengran
og Tina Sanddahl
Mørkets søn, bog 2
Ulven og Uglen, 2016, 405 sider
Omslag: Mette Breth



Den unge hersker Destan Tolvarssøn er tilbage i Heikan hos Sikanias mørke folk, som trues af hungersnød. Destans alliance med Sikanias lyse folk falder ikke i god jord hos Rådet, men Destan beslutter ikke desto mindre at forsøge at få gang i handlen med overfladen, så han kan købe korn til sit folk. Imens rasler naboerne i Koru med våbnene, og Destan frygter, at de vil gå i alliance med de frygtede taronere og angribe Heikan.

I et forsøg på at blive forsonet med sin moder sender Destan en rådmand ud for at overtale Theodora til at vende tilbage og hjælpe ham med at styre, men ikke alle er lige interesseret i, at Destan skal klare sig godt, og et kup lurar i det skjulte.

Uvidende om dette gør Destan sit bedste for at sikre sit folk, men han er stadigvæk i dyb sorg over tabet af Celina. Et tab han nægter at anerkende som endeligt, og derfor opsøger han den eneste person, der kan hjælpe – men med hvilke omkostninger?

Grænselandet er bind 2 i serien om "Mørkets søn", og Jeanette Hedengran og Tina Sanddahl fortsætter det gode oplæg. Denne gang hører vi mere af historien bag splittelsen mellem lysets og mørkets folk, ligesom forfatterne succesfuldt udbygger seriens univers ved at introducere en række nye væsner og deres samhørighed med Sikanias to folkeslag.

Hvor første bind måske var lidt lang tid om at komme helt op i omdrejninger, er der her i andet bind mindre fokus på kærlighed og familierelationer og mere på intriger og krig, hvilket giver fortællingen fart lige fra starten af.

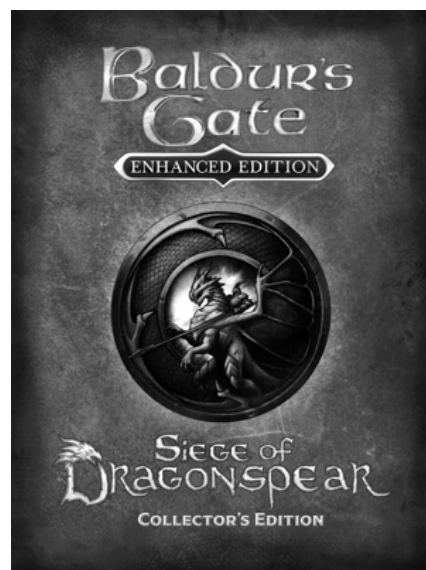
Udover at holde spændingen i selve plottet, fortsætter persongalleriet også med at være interessant at følge. Selvom Destan har allieret sig med lysets folk, er han stadigvæk barn af mørket, og denne sammensatte personlighed gør ham til tider uforudsigelig. Vi kommer også tættere på den unge Baran, der meldte sig til hersker Ragns hær for at hjælpe med at finde Celina i bind 1, men nu kommer helt tæt på den mørke Destin, da krigen truer, og pludselig må finde ud af om han kan være loyal mod manden, der delvist er skyld i Barans families vanære.

Og så viser Hedengran og Sanddahl sig atter at være ganske nådesløse overfor deres personer, så ingen kan vide sig sikker på at fortsætte til bind 3.

Jeg var vældig underholdt under læsningen af *Grænselandet*, der ligesom første bind også er udgivet som hardback i solidt papir med en fin typografi og en fængende forside. Jeg har ikke kunne finde en udgivelsesdato på bind tre, men jeg glæder mig allerede til at få slutningen på denne velskrevne trilogi, der kan læses af såvel unge som voksne fantasy-elskere.

Jette S. F. Holst

Siege of Dragonspear Computerspil Beamdog, 2016



I 1998 udkom computerspillet *Baldur's Gate*; Et rollespil sat i Forgotten Realms-universet og baseret på regelsættet *Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition*. Det blev en stor succes, der udkom flere udvidelser, og *Baldur's Gate II* udkom i år 2000. Spillene er generelt anerkendt som de absolut bedste indenfor computerrollespil, og fans har spillet spillene igen og igen lige siden. Et stort antal quests, masser af muligheder for at skabe en karakter og et farverigt persongalleri gør at spillene kan spilles igen og igen, og det vil hver gang være en unik oplevelse. I 2012 fik spillet en genkomst da firmaet Beamdog fik muligheden for at opdatere de gamle spil til bedre at kunne køre på moderne computere og tablets. Grafikken og interfacet fik et løft, og et par nye quests og NPCs blev tilføjet. Spilserien fik nu et nyt publikum. For Beamdog blev det et springbræt til at kaste sig ud i et utænkeligt projekt med at lave en ny udvidelse til det første *Baldur's Gate*-spil efter 15 år uden noget nyt i serien.

Der kan i det følgende forekomme spoilers til de gamle *Baldur's Gate*-spil.

Siege of Dragonspear er en



udvidelse til det første spil, og historien ligger sig dermed i mellem de to originale spil. *Baldur's Gate II* starter godt nok med at man vågner op i et torturkammer uden viden om hvordan man er havnet der, så man har haft lidt frirum at arbejde med. Det har været lidt en udfordring for Beamdog at lave et spil med en handling der ligger i naturlig forlængelse af det første spil, men uden at det bliver refereret til i den oprindelige toer. De har dog gjort et hæderligt forsøg.

Baldur's Gate I slutter med at man besejrer Sarevok, der ligesom den hovedkarakter man spiller som, er søn af guden Bhaal – også kendt som Lord of Murder. *Siege of Dragonspear* fortsætter direkte efter den kamp og i spillets første introduktions-dungeon skal man lige få ramt på de sidste af Sarevoks håndlangere. Det er dog hurtigt overstået, og man ankommer til byen Baldur's Gate, hvor man bliver hyldet som en helt og alt tilsyneladende er i orden. Indtil en ny fare truer i form af krigslederen Caelar Argent der med sit korstog sender hundredvis af flygtninge til Baldur's Gate. Og hun har også en mission om at dræbe dig. Spilleren bliver bedt om at samle holdet igen og drage til fronten for at bremse Caelars fremmarch.

Hvad deraf følger er en forholdsvis lineær spiloplevelse, hvor en mainquest skal fuldføres før man kan komme videre til næste sted på kortet, mens der selvfølgelig er mulighed for sidequests af forskellig længde. Mange af de velkendte karakterer

er med igen, de fleste af dem endda med de oprindelige stemmeskuespillere, og gameplayet er som man kender det. Opdateringen af spillets motor bringer nye muligheder med sig. Udover en forbedret grafik, der holder

sig i den klassiske isometriske stil, er der kampe med langt flere venner og fjender på skærmen end hvad man var muligt før; til tider op over 30 når man kommer til frontlinjen. Det kan godt blive ret kaotisk og giver nye udfordringer (fireballs er stadig effektive). Derudover er der tilføjet en ny shaman-klasse man kan spille som, samt nye NPCs ud over flere af de gamle.

*Siege of Dragonspear*s historie er dømt til ikke at kunne blive mere end en parentes i den samlede saga, og dermed når niveauet bare ikke op på de klassiske spil. Men Beamdog har gjort hvad de kunne med de begrænsninger de nu var underlagt, og jeg synes især hovedfjenden Caelar Argent var en interessant karakter, der bestemt ikke bare var ond for at være ond. Spillet bliver dog lidt for lineært, hvilket ikke rigtig passer til *Baldur's Gate*-stilen, og mange elsker også netop de spil for deres store grad af frihed. For fans af serien kan den udvidelse give mindst 20-30 timers ekstra nyt indhold til en spilserie mange sikkert har spillet igennem gange de sidste 15 år. Har man ikke spillet *Baldur's Gate* før, skal man alligevel først skaffe sig *Baldur's Gate: Enhanced Edition* for at kunne spille *Siege of Dragonspear*, og det holder altså stadigvæk og er gjort nemmere tilgængeligt på moderne computere med de nye udgaver fra Beamdog.

Spillet kan købes på GoG, Steam eller direkte fra Beamdogs hjemmeside.

Jeppe Larsen

The Last Door

Computerspil, 2013-2016

Udviklet af The Game Kitchen

Til Mac OSX, PC (Steam og GOG), Linux, Android, iOS og Windows Phone



The Last Door er et point-and-click adventurespil som udkommer i fire sæsoner. Foreløbig er de to første sæsoner udkommet. Jeg har gennemført første sæson. Sæsonerne består af kapitler som der er fire af i hver sæson.

Spillet er lavet i gammel grafik som er meget pixelleret. Dette er faktisk en af spillets styrker. Det er ligesom at læse en bog, og det giver en god stemning. Der er ikke indtalt stemmer, men musikken i spillet er rigtig god.

Spillet er et gyserspil som er inspireret af Edgar Allan Poe og H.P. Lovecraft. Der er en ravn på forsiden af spillet, som nok er en hyldelse til Poe.

Spillet handler om fire venner som skal udforske et supernaturligt fænomen som hedder "The Veil". Man spiller en af dem, Jeremiah Devitt. Spillet starter med at man kommer til en vens hus. Her er der sket et eller andet. Man udforsker huset og kommer frem til at han og konen har begået selvmord, fordi de har oplevet noget horribelt. Det er også typisk sådan at Lovecraft starter; med at nogle har været i kontakt med mythos og ikke har kunnet klare det.

Der er mange gys i huset, særligt med ravnene som lige pludseligt er inde i stuen. De bryder også igennem vinduet for at æde vennen som har begået selvmord. Dette var enormt uhyggeligt. Så er spillet kommet i gang. Det næste kapitel foregår på en kostskole, hvor der sker

noget underligt med eleverne.

Spillet var en anelse for nemt for mig. Jeg har gennemført første sæson på fire timer, hvilket gør at jeg ikke vil betale fuld pris for sæson to. Gysene er dog gode og får det til at løbe koldt ned af ryggen. Spillet er en rigtig god oplevelse. Jeg vil give spillet 8 ud af 10 stjerner.

Andreas J. Søre

Gabriel Knight 1

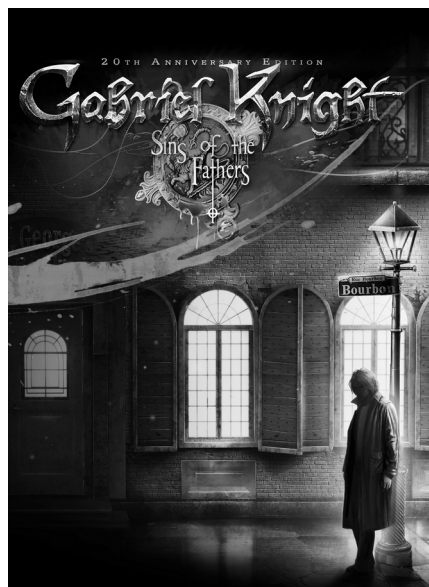
Sins of the Fathers

20th Anniversary Edition, 2014

Phoenix Online Studios

Opr. Sierra On-Line, 1993

PC, Mac, iPad og Android



Gabriel Knight er en serie på 3 adventurespil som er lavet af Jane Jensen for Sierra On-Line i 90'erne. De er point-og-click. Det første er i 2D og handler om voodoo. Det andet, *The Beast Within*, er full-motion video med rigtige skuespillere og handler om varulve. Det tredje, *Blood of the Damned*, er i 3D fra 1999 og handler om vampyrer. Det er en remake af det første spil som jeg har valgt at spille.

Gabriel Knight-spillene er store. De foregår på steder som findes i virkeligheden. Jeg har været på ferie i München for at besøge nogle af de steder som er i *Gabriel Knight 2*. Det var også sjovt at de til tider taler tysk i

Gabriel Knight 2, da jeg er ved at lære tysk.

Gabriel Knight har baggrundsmateriale som spiludviklerne har grundigt forsket i. *Gabriel Knight* kommer rundt om en masse voodoo. Dette kunne jeg kombinere med besøg i den okkulte bogcafé Nekropolis på Sønder Fasanvej 80H, hvor de også vidste en masse.

Gabriel Knight 1 starter i New Orleans, hvor hovedpersonen *Gabriel Knight* har en boghandel som ikke går så godt. Han har en assistent ansat, der hedder Grace, som han ikke har betalt i tre måneder. Han læser om nogle voodoo-mord i avisen og beslutter sig for at udforske dem. Han får hjælp af hans ven politimand Mosely til dette.

Man kommer rundt i lokationer i New Orleans, men også et slot i Tyskland og et slangetempel i Benin. Værten på Nekropolis sagde dog at mange af lokationerne i New Orleans i dag ville være ødelagte pga. orkanen Katrina. Man får en masse at vide om voodoo. Der er en hel universitetslektur om voodoo i spillet.

Voodoo er en blanding mellem katolicisme og afrikansk overtro. Min ven Bjarne Sinkjær siger at man er katolsk i kirken om søndagen, og voodoo er noget som man er til en side og ikke taler så meget til ens pater om. I spillet udforskes den louisianske voodoo. Der fortælles

om guderne Ogoun Badagris og Damballah. Man roder også med en vèvè, som er et symbol for en gud. Damballah er slange-guden som taler gennem Ogoun Badagris. Ogoun er en krigergud. Guderne kaldes loaer og tilbedes på den samme måde som katolske helgener, og på samme måde er det ofte afdøde mennesker som tilbedes.

Grafikken i spillet er flot. Phoenix Online Studios har gen-skabt det hele i en ny version med nye stemmer. Nogle af stemmerne kunne jeg genkende fra andre spil og film. Der er dog nogle fejl, når personerne snakker. Deres tænder sidder ikke rigtigt i munden, og det ser forkert ud.

Spillet er rigtigt svært. Det er den samme sværhedsgrad som det originale spil, men nogle steder er det lavet om. Man kan gøre mange ting ved objekter. Det gør det svært at finde det rigtige at gøre, og man kan nemt sidde fast. Man sidder også fast, fordi man har overset et eller andet. Det er for folk som kan lide at have store udfordringer.

Jeg syntes dog at spillet mangler noget baggrundsmateriale om hvem *Gabriel Knight* er og hvorfor han som civil kan få lov til at hjælpe en politimand. Det er dog et spil som er godt lavet og rigtigt svært. Jeg vil give det 9 ud af 10 stjerner.

Andreas J. Søre



BRIDGET

Af Torben Mogensen

Torben Mogensen arbejder som lektor på Datalogisk Institut ved Københavns Universitet. Ud over sit arbejde har han en bred interesse i science fiction, fantasy, tegneserier, brætspil og rollespil. De sidste interesser har fået ham til at udvikle programmerings-sproget Troll, hvis eneste formål er at beregne sandsynligheder for forskellige terningsystemer til spil. Han har dermed bidraget til udviklingen af den nyeste udgave af White Wolf Games' Storyteller-regler, og han arbejder på sit eget fantasy-rollespilsystem. "Bridget" er hans første novelle i Himmelskibet.

Illustration: Billedmanipulation af Klaus Æ. Mogensen.



Da jeg sidste år færdiggjorde min læreruddannelse i London, havde jeg akkumuleret en anseelig gæld. Så jeg tog med glæde imod det tilbud, jeg fik om et lærerjob i en landsby i det sydvestlige England, hvor der udover en rimelig løn også blev tilbudt leje af et lille gammelt hus til næsten ingen penge.

I starten gik næsten al min fritid på at sætte huset i stand og til forberedelse af undervisningen, men efter nogle måneder havde jeg overskud til at gå på opdagelse i den omkringliggende natur. Nær ved mit hus (sådan tænkte jeg allerede på huset, selv om jeg kun boede til leje), løber en å, der nok en gang kunne bryste sig med betegnelsen flod, men som siden var reduceret i både bredde og dybde. En sommeraften, efter at jeg havde rettet opgaver og forberedt morgenens undervisning, valgte jeg at følge denne å i strømmens retning. Jeg havde et par dage forinden fulgt den i den modsatte retning, men udover smuk natur og tegn på rigt dyreliv, havde jeg ikke fundet noget interessant.

Jeg fulgte åen langs en dyrevæksel, der snoede sig fra næsten helt ude i vandet til omkring tyve fod derfra. Jeg undgik ikke sumpede steder, så efter kort tid tog jeg mine sko af, smøgede mine bukseben op, og fortsatte min vandring på bare tær og med skoene hængene om nakken i sammenbundne snøreband. Stien skiftede mellem leret jord, våd mos, og sten, der i tidens løb var slidt glatte af åens løb, så det var på ingen måde ubehageligt.

Mine fag i skolen var matematik og naturlære, så jeg havde en lille blok med, hvor jeg tegnede skitser af naturen og skrev noter om det lokale dyreliv, som jeg måske kunne bruge i forbindelse med en felttime. Jeg så mange insekter og plaskende fisk (som jeg dog ikke kunne se tydeligt nok til at identificere), men højdepunktet var en odderfamilie i leg på den anden side af

åen. Jeg stod stille og betragtede dem, indtil de forsvandt, hvorefter jeg fortsatte min vandring. Solen var så småt ved at gå ned, og hele landskabet var hyllet i et gyldent, nærmest eventyragtigt skær, da jeg forude så en bro over åen.

Broen var af den gamle slags, lavet i store tilhuggede klippestykker, der dannede to buer, som midt i åen var støttet af en massiv søjle. Efter udseendet kunne den være bygget når som helst mellem Romernes herredømme til sen middelalder. Jeg var så optaget af at studere broen, at jeg var næsten fremme ved den, før jeg opdagede en livløs, nøgen krop liggende tæt ved vandet under broen. Jeg skyndte mig så hurtigt jeg efter forholdende kunne frem mod skikkelsen, og kunne se, at der var tale om en ligbleg ung kvinde, der lå med ryggen opad og ansigtet til den ene side. Mit hjerte var helt oppe i min hals, for jeg var næsten overbevist om, at der måtte være tale om en drukneulykke.

Da jeg nåede frem til skikkelsen, lagde jeg to fingre mod hendes hals for at mærke efter en puls, men i samme øjeblik, som jeg berørte hendes kolde hud, slog hun øjnene op. Mit chok var så stort, at jeg sprang tilbage, og var tæt ved at falde bagover. Det må have være et absurd skue, for jeg kunne høre en sagte fnisen fra pigen. Mens hun rejste sig op, vendte jeg ryggen til og fremstammede en undskyldning. Hun lo med en klokkeklar stemme, og sagde, at det ikke var min skyld. Efter nogle sekunder sagde hun, at jeg kunne vende mig om igen. Hun havde trukket en tynd sommerkjole over hovedet, der mestendels var symbolsk dækning, og rakte hånden frem.

"Jeg hedder Bridget", sagde hun. "Jeg havde svømmet en tur i søen her bag broen og tog en lur på bredden, men jeg blev tør."

Jeg tog hendes hånd, præsenterede mig selv, og spurgte hende om, hvordan det kunne

være, at hun lå på de kolde sten i skyggen under broen i stedet for i solskinnet i græsset lidt borte.

“Kulden generer mig ikke,” sagde hun, “men det gør solen. Min hud kan ikke tåle kraftigt sollys.”

Jeg fortalte, at jeg lige var flyttet til byen og om mit arbejde, og jeg viste hende de skitser, jeg havde lavet undervejs på min vandretur.

Hun spurgte, om jeg ikke kunne lave en tegning af broen med hende siddende nedenunder, inden sollyset var helt væk, og det gjorde jeg gerne. Imens småsnakkede vi lidt. Da jeg spurgte, hvad hun lavede, sagde hun, at hun arbejdede med told og skat, men ville ikke sige mere om det, “for det er for kedeligt,” sagde hun.

Da jeg var færdig med tegningen, var solen gået ned, og der var kun skumringslys tilbage, så Bridget tændte et lille bål af grene, som var efterladt langs bredden af åen om foråret, da vandstanden var højere. Da hun anerkendende havde kigget på min tegning, spurgte hun, og ikke jeg ville spise lidt sammen med hende, for hun havde fanget nogle fisk tidligere på dagen. Selv om jeg havde spist lidt, inden jeg begyndte min aftentur, var jeg faktisk en smule småsulten, så jeg sagde ja. Hun bad mig om at samle mere brænde, mens hun gjorde fiskene i stand.

Da jeg lidt senere kom tilbage med en favnfuld grene, havde hun lavet fire pakker af fisk svøbt i blade, som hun lagde på gløderne. Efter med et par minutters mellemrum at have



vendt dem et par gange med fingrene – hun var åbenbart lige så lidt generet af varme som af kulde – tog hun dem ud af ilden og gav mig en af pakkerne.

“Du må bruge fingrene, for jeg har ikke noget bestik,” sagde hun, så det gjorde jeg. Jeg kunne smage, at hun havde lagt ramsløg og andre urter, jeg ikke lige kunne identificere, sammen med fiskene, så de smagte godt. En smule salt ville have gjort underværker, men salt havde hun ikke noget af.

Mens vi spiste, kunne jeg høre skridt i gruset på broen over os. Bridget rejste sig hurtigt op, sprang ud på en sten midt under broen og råbte “HVEM ER DET, DER TRAMPER PÅ MIN BRO?”

Hendes stemme var dybere, end jeg havde troet muligt, og i økket under broen lød den nærmest uhyggelig. Skridtene over broen standsede, og vi kunne

høre en klirren af metal mod sten, hvorefter trinnene fortsatte, nærmest i løb.

Bridget lo og sagde, “Jeg kan godt lide at lave lidt sjov. Jeg håber ikke, at du er alt for chokeret.”

Det var jeg ikke. Vi satte os tilbage og gjorde vores måltid færdigt. Jeg spiste en fisk, og Bridget spiste tre, men hun havde nok heller ikke spist aftensmad tidligere, som jeg havde. Da vi efter maden havde vasket vores fingre i åen, spurgte Bridget, om jeg ville med på en lille bådtur på søen. Det ville jeg da gerne, for sommernatten var lun, og fuldmånen gav lys nok til at se ved. Hun gik hen til nogle siv på den anden side af broen og trak en fladbundet pram og en stage frem. Hun bad mig sætte mig på sædet i forenden af prammen, og stillede sig selv på det bageste sæde, og skubbede prammen ud i vandet med stagen. Jeg til-

bød selv at stage, men hun spurgte, "Har du staget en pram før?" Da jeg indrømmede, at jeg ikke havde, svarede hun, at det nok så var bedst, at hun gjorde det, for ellers var der en overhængende risiko for, at jeg ville ende i vandet.

Da vi var kommet ud i midten af strømmen fra åen, lagde Bridget stagen fra sig i siden af båden, og satte sig, så vi flød langs strømmen. Søen blev bredere, og vi var snart langt fra land. Imens fortalte Bridget mig om de forskellige dyr og planter, som vi så. Hun fortalte detaljer, som jeg trods min uddannelse som naturfagslærer ikke kendte, så jeg tog mentale noter – det var blevet lidt for mørkt til at skrive. Efter omkring et kvarters sejlads, spurgte Bridget, om vi ikke skulle svømme en tur. Inden jeg kunne nå at sige noget, havde hun trukket kjolen over hovedet og var sprunget i vandet. For ikke at komme i forlegenhed, kunne jeg ikke gøre andet end at lægge min tøj i bunden af båden, og følge efter.

Det kolde vand slog luften ud af mig, og i halvmørkt mistede jeg fornemmelsen for op eller ned. Men Bridget greb fat i mit håndled og trak mig op til overfladen. Hun gav mig et koldt kys på læberne, og skubbede sig væk fra mig. "Du skal bevæge dig for at holde varmen," lo hun og svømmede væk, mens hun så tilbage på mig.

Det blev til en længere tag-fat leg, hvor jeg aldrig rigtig nåede at indhente hende, men selv om jeg ikke ligefrem fik varmen, føltes kulden ikke nær så intens. Til sidst ventede hun henne ved prammen og lod mig fange sig. Efter at have givet mig et langvarigt kys, trak hun sig let og elegant op på prammen, og rakte hånden ned til mig. Jeg tog den, og inden jeg selv var begyndt at trække mig op med den anden hånd, havde hun nærmest hevet mig op af vandet og ind på prammen, som var jeg en fisk, hun havde fanget. Vi væltede ned i bunden af prammen, og

brugte den næste halve time i elskov, som på en gang var både hed og kølig, for vi var begge kolde efter svømmeuren.

Da vi bagefter lå i hinandens arme, begyndte jeg efterhånden at fryse. Det kunne Bridget mærke, så hun stillede sig op, stadig helt nøgen, og begyndte at stage os tilbage. Mit tøj var ikke meget bevendt, for det var gennemblødt, så jeg sad også nøgen med armene omkring benene og tænderne klaprende. Men det varede ikke længe, inden Bridget med lange stærke tag havde staget os tilbage til broen. Da hun havde hjulpet mig i land, gik hun over til vores bål, der var næsten helt brændt ud, skrabede gløderne sammen, og lagde de grene på, som jeg tidligere havde sanket. Det varede ikke mange minutter, før vi havde et varmt bål at tørre os ved, og da vi havde genvundet varmen, satte vi vore våde tøj på pinde, som vi stak i sandet nær bålet. Vi sad i lang tid og snakkede om alting og intet, men da morgenrøden begyndte at gløde mod øst, kom jeg i tanke om, at jeg havde en klasse allerede klokken otte. Jeg skyndte mig at tage mit tøj på, gav Bridget et hastigt farvelkys og et knus, og skyndte mig tilbage.

Jeg nåede lige at tage et brusebad, skifte til rent tøj og få to toast med syltetøj og en kop stærk te, inden jeg løb hen til skolen.

Jeg var mod sædvane i sidste øjeblik, så da jeg trådte ind i klasselokalet, var der en af de frække drenge i klassen, der nøgternt sagde, "Nå, der er du. Vi var ellers bange for, at trolden havde taget dig."

"Trolden?" spurgte jeg, og han fortalte (hjulpet godt til med indspark fra andre i klassen), at der var en lokal legende om en trold. Efter historien skulle den lokale jarl omkring år 900 have lavet en aftale med en trold om at bygge en bro over åen. Til gengæld skulle trolden have en penny af enhver, der krydsede broen efter mørkets frembrud,

og herremanden måtte love, at ingen kirke blev bygget så tæt på broen, at dens klokker kunne høres derfra. Så sent som aftenen før havde en lokal bonde på vej hjem fra kroen hørt trolden true ham, hvorefter han havde betalt tolden og skyndt sig videre. Da han var temmelig overrislet på det tidspunkt, var der dog ingen, der tillagde hans historie nogen særlig vægt. Jeg sagde ikke noget, men det var klart, at Bridgets råb under broen lå bag historien.

Da jeg var færdig med skoledagen og havde tid til at tænke lidt, begyndte jeg at spekulere, om der kunne være noget bag historien. At Bridget holdt sig fra sollys, hendes usædvanlige styrke og modstand mod kulde og varme, var alt sammen noget, der passede med historierne om trolde. Og hun havde jo selv sagt, at hun arbejdede med told og skat. Ja, selv hendes navn kunne tydes derhenad. Bridget var givetvis ikke den slags trold, som senere eventyr har afbildet med strid pels, hale og hugtænder, men i tidlig folkløse var der ikke særlig skelnen mellem trolde, elverfolk og andre af mørkets folk.

Trold eller ej, så var jeg opsat på at se Bridget igen, så samme aften pakkede jeg en lille pose med salt og krydderier, og begav mig ned til broen. Men selv om jeg ventede til solopgang, så jeg ikke tegn af Bridget. Jeg efterlod posen på en sten og begav mig skuffet tilbage. Da jeg aftenen efter igen vendte tilbage til broen, var posen væk, men der var stadig ikke spor af Bridget.

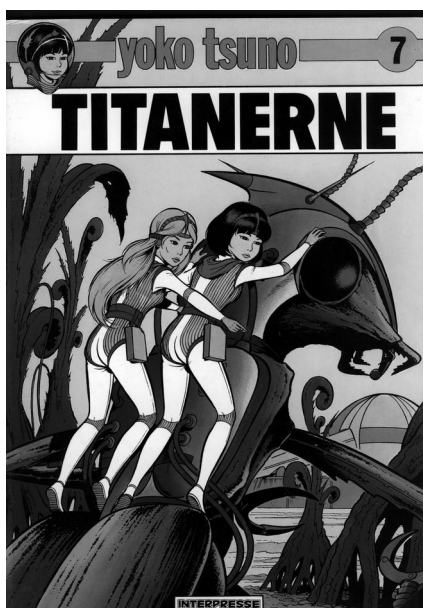
Jeg har hver aften siden da gået ned til broen med en lille gave: Noget bestik, en lille flaske brændevin, en pakke ost, osv., og hver gang var gaverne forsvundet næste aften, men jeg så stadig ingen tegn efter Bridget. Men i aften er det atter fuldmåne, så jeg har pakket en picnicurv og et tæppe og går atter hen til broen.

Så må vi se, hvad der sker.

Sf-tegneserier: YOKO TSUNO 7: TITANERNE

Af Tue Sørensen

Forskellen på en ren sci-fi-historie og en sci-fi/horror-historie kan nogle gange være intet andet end den vinkel der anlægges i fortællestilen.



En del science fiction film er som bekendt sci-fi/horror-film; de indeholder et gyser-element oven i sci-fi-delen. Dette kan f.eks. siges om den populære undergenre hvor et monster, som enten er gen-modificeret eller kommer fra rummet, driver klapjagt på en gruppe eller besætning på en base, et skib eller et rumskib og slår dem ihjel én efter én. Listen over sådanne film er næsten vilkårligt lang; to af de tidlige er *The Thing From Another World* (1951) og *It! The Terror From Beyond Space* (1958), og der er utallige senere film som er bygget over en lignende formular: *Alien*-serien, *Predator*-serien, *The Thing* (1982 og 2011), *DeepStar Six* (1989), *Pitch Black* (2000) og mange flere. Selv en film som *Solaris* (1972 og 2002) hører måske med her, selvom gyset her er mere subtilt og intellektuelt.

Disse sci-fi/horror-film er mestendels varianter af monster-og/eller slasher-filmen, hvor det også kan være enten et eksisterende dyr (krokodille, bjørn, haj, osv.) eller en menneskelig morder (som i *The Texas Chainsaw Massacre* fra 1974 og *Friday the 13th*-serien) som jagter ofre, og en anden lige så beslægtet variant er det overnaturlige monster, som i "cabin in the woods"-genren (f.eks. *Evil Dead*-serien og *Dog Soldiers* fra 2002) og f.eks. *Event Horizon* (1997). Man

kan også nævne visse zombie-film (f.eks. *Shaun of the Dead* fra 2004), hvor zombieerne nogle gange er overnaturlige og andre gange er skabt af videnskaben (som f.eks. i *Return of the Living Dead*-serien). Essensen af øverstnævnte sci-fi/horror-film er således at de faktisk er monster/slasher-film som blot foregår i fremtiden (som f.eks. også *Jason X* fra 2001). Genremæssigt er de for det meste således ikke rigtig science fiction, men blot horror-film iklædt et fremtids-/rummiljø – selvom nogle af dem bestemt kan have ægte SF-elementer.

Men én ting slog mig da jeg for nylig genlæste science fiction-tegneseriealbummet *Yoko Tsuno* nr. 7: *Titanerne*, som oprindeligt udkom i 1978. I denne historie kommer de civiliserede rummennesker fra planeten Vinea i karambolage med en insektlignende art af rumvæsner, som er gået langsomt i gang med at omskabe en del af Vineas miljø til deres eget foretrukne miljø. I og med at disse fremmedartede rumvæsner er kæmpeinsekter med en anderledes kultur og tankegang, så ville præmisserne for denne historie jo på mange måder være perfekt til at fortælle en sci-fi/horror-historie – men fordi fortællestilen simpelthen forbliver lys og rationel (kun med en begrænset mængde action og misforståelser), så er der intet andet gys



Hvorfor bekymre sig om en larve?

ved historien end måske lige da vores mennesker først ser og forskrækkes af, de lettere monstrøse insekt-væsner. I stedet er der i den grad tale om en rendyrket science fiction-historie, hvor der tales om tingene og man til sidst finder frem til en behørig løsning.

Det der slog mig er at en del sci-fi/horror-films plots måske også kunne blive til rendyrkede science fiction-plots, dersom selve fortællestilen blot behandlede præmisser på en videnskabelig måde i stedet for at fokusere overdrevet meget på frygt og emotionelle overreaktioner. Selvfølgelig skal det meste (især kommercielle/popkulturelle) underholdning gerne indeholde storstilet drama og konflikt, og her må man jo sige at horrorgenren excellerer, omend det hele ofte netop blot er voldsomt overdrevet og urealistisk. Men jeg tror på at jo mere vidende og veluddannet menneskeheden bliver, des mere interesseret vil vi også blive i mindre melodramatiske, mere intelligente typer historier – kort sagt: mere science fiction-lignende historier. For den videnskabelige proces hvorigennem man undersøger/analyserer et spørgsmål og kommer frem til et resultat, er i yderste konsekvens den samme proces som menneskeheden historisk set gennemgår når den forsøger at forstå sig selv og sin mystiske og farlige verden via religion, filosofi og videnskab; den samme proces som i det overordnede perspektiv afspejles og symboliseres i alle konflikter i al fiktion.

Science fiction-genren udgør den overordnede menneskelige tilstand kogt ned til det essentielle og endelige: historien om vores interaktion med omverden bliver i sin endegyldige form til den videnskabelige proces. Og som sådan finder jeg det interessant at sammenligne en film som *Aliens* (1986) med *Yoko Tsuno* nr. 7: *Titanerne*.

Aliens besidder en del paralleller med *Titanerne*: Konflikten i historien drives af menneskenes møde med en art rumvæsner som er socialt organiseret stort set ligesom myrer, med en central dronning, og droner der tjener hende. I begge historier udsættes en lille pige desuden for fare og må reddes fra rumvæsnerne af den handlekraftige heltinde, som symboliserer en række moderlige værdier. Historierne er selvfølgelig også forskellige; i *Aliens* er rumvæsnerne farlige og morderiske rovdyr, mens de i *Titanerne* er intelligensvæsner med eget rumskib, og der kan ræsonneres med dem. En vigtig forskel, som også demonstrerer at *Titanerne* er mere ægte science fiction end *Aliens*, er perspektivet på den lille pige. I *Aliens* har rumvæsnerne ikke andet perspektiv på Newt end at hun er bytte og inkubator ligesom alle andre byttedyr, men i *Titanerne* skal væsnerne have forklaret forskellen mellem dem selv og menneskene; hvordan det med dronninger og larver er omvendt for menneskene: hos menneskene er der mange "dronninger", som hver kun får få "larver" og der-

for værner kraftigt om dem, mens titanernes eget perspektiv er at det er de få dronninger der skal beskyttes, og at de mange larver er langt mindre vigtige.

Konflikten i *Aliens* handler om farlige rumvæsner der truer med at slå alle ihjel; altså en historie om at kæmpe mod naturens (herunder det fjendtlige verdensrum) grusomhed. I *Titanerne* handler historien om at imødekomme det fremmedartede på en rationel måde, og løse konflikten ved hjælp af kommunikation, åbenhed og accept. Begge typer historier har deres berettigelse, men der kan næppe herske tvivl om at *Aliens* er en variant af en meget enkel og almindelig type spændings- og gyserhistorie; en historie hvor truslen er enorm og altdominerende, og verdensbilledet er dystert og pessimistisk, på nær lige hvad angår historiens håbefulde slutning hvor den lille pige reddes.

Historien i *Titanerne*, derimod, beskriver en fornuftsbetonet videnskabelig proces (hvor der også omtales passende forholdsregler i fald der skulle være tale om en trussel), hvor verdensbilledet generelt er optimistisk, og ikke derfor mindre realistisk; tværtimod. Den foregår i en verden hvor der både er større teknologisk kontrol over situationen og hvor intelligensvæsnerne også har større kontrol over sig selv, og kan kommunikere effektivt og frugtbart. Man kan sige at det er en intellektuel historie, som ikke drives af hæsblæsende spænding omkring hvorvidt vores hovedpersoner vil overleve, men langt mere af basal videnskabelig nysgerrighed og fascination: sense of wonder. Selvom *Aliens* er en af de bedste sci-fi film der nogensinde er lavet, så er *Titanerne* for mig en bedre historie, både kunstnerisk og genremæssigt. Og hvor ville det dog være dejligt og forfriskende at se nogle flere velproducerede science fiction film i denne type lyse og positive fortællestil!

DARWYN COOKE

1962-2016

Af Klaus Æ. Mogensen



Darwyn Cooke

Den amerikanske tegneserietegner Darwyn Cooke er død af kræft, kun 53 år gammel.

Darwyn Cooke begyndte sin professionelle tegneseriekarriere i 1990'erne som storyboard artist for Warner Bros. på tv-tegnefilms-serierne *Batman: The Animated Series* og *Superman: The Animated Series* under legendariske Bruce Timm, der fik stor indflydelse på Cookes ofte tegnefilmagtige streg. Cooke animerede titelsekvensen til serien *Batman Beyond* og instruerede Sony's animerede *Men in Black*-tv-serie i et år før han begyndte som tegner for DC og Marvel.

Det store gennembrud for Cooke kom i 2001 da han sammen med forfatteren Ed Brubaker lavede et *rewamp* af Batmans gamle arvefjende Catwoman, som blev gjort til en mørk helt der gjorde det rigtige af personlige grunde snarere end af idealisme. Til denne serie benyttede Cooke en stil, hvor det tegnefilmagtige blev blandet med stemningsmættede baggrunde og en figurtegning der var stærkt inspireret af den gamle mester Milton Caniff (*Terry & the Pirates*, *Steve Canyon*).

I de følgende år arbejdede Cooke på forskellige serier, om end sjældent ret længe ad gangen. Et højdepunkt var minise-



DC: *New Frontier*

rien DC: *New Frontier*, en serie der foregik i 1950'erne og bandt DC's guldalder og sølvalder sammen. Serien var både skrevet og tegnet af Cooke og vandt både Harvey Award, Schuster Award og Eisner Award.

Måske inspireret af samarbejdet med Brubaker, der er kendt for at skrive hårdkogte krimier, begyndte Cooke i 2009 at lave tegneserieudgaver af Richard Starks krimiromaner om mestertyven Parker (Richard Stark er et pseudonym for Donald Westlake). Det blev til fire graphic novels, *Hunter* (2009), *The Outfit* (2010), *The Score* (2012) og *Slayground* (2013). Her anvendte Cooke en mere realistisk noir-stil holdt i sort, hvidt og blå.

Darwyn Cooke kom til at spille en central rolle da DC 2012-13 lancerede projektet *Before Watchmen*, en række miniserier der foregår før Moores & Gibbons banebrydende miniserie *Watchmen*. Cooke skrev og tegnede hertil serien *Minutemen* og skrev serien *Silk Spectre* (tegnet af Amanda Conner), og disse serier var blandt de allerbedste af projektets miniserier.

Cooke var på højden af sit kreative arbejde da han døde. Han vil blive savnet.



Catwoman i Darwyn Cookes streg



Richard Starks *Parker*

TIL MIN FAR

Af Thomas Winther

Thomas Winther er en gammel kending her i bladet som anmelder og tidligere redaktør. Det sker også at han skriver noveller, og her er hans nyeste.

Thomas bruger for tiden nedenstående billede af sig selv og sønnen som sit profilbillede på Facebook.



Til T...

Det er længe siden vi to har haft kontakt, hvilket jeg kun kan beklage. Som tingene udviklede sig, så kom vi nok til et punkt, hvor der ikke rigtigt var mere at sige. Vi var, og er, simpelthen for langt fra hinanden i forhold til hvordan man opfører sig over for andre.

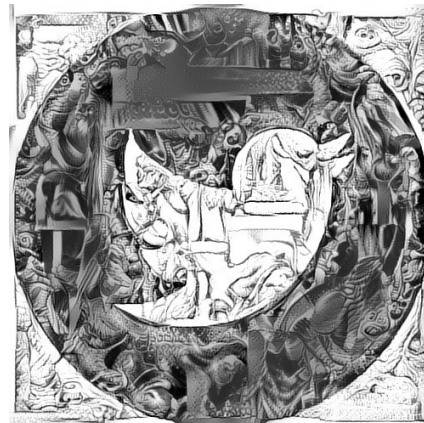
Jeg ville ønske, at dette brev var skrevet i et forsøg på at række ud til dig, for at vi kunne genoptage kontakten, men det er desværre ikke det der er tilfældet, for med de ting der er sket for nyligt, ser det ud til at vi er længere fra hinanden end nogensinde før.

Der var mange grunde til at jeg droppede at have kontakt med dig, på samme måde som jeg er sikker på, at du har mange grunde til at du ikke har rakt ud til mig. Da dette brev ikke er for at pege fingre, eller ensidigt liste mit syn på vores brud, så har jeg ikke tænkt mig at liste alle vores problemer, men vil fokusere på det som nu er grunden til at jeg skriver dette.

Når jeg tænker tilbage på min barndom, så var der altid en form for skærm imellem os. Om det så var en telefon eller en tablet, som du sad med, eller om det var når vi legede, og du så optog eller lige skulle tage billeder hele tiden. Billeder der ofte straks blev delt med andre på forskellige sociale medier. Jeg har hundreder af terabyte af billeder og film fra min barndom. Faktisk så mange, at jeg flere gange har spekuleret på om du oplevede hele min barndom igennem et kamera, i stedet for reelt at være tilstede.

Som barn tænkte jeg ikke meget over at der blev taget billeder af alt, og at jeg hele tiden skulle gøre alting igen og igen, indtil du var færdig med at tage billeder, for det var jo det jeg var vant til, og jeg så jo mange af mine kammeraters forældre gøre det samme.

Jeg ved, at for din generation var de sociale medier altover-

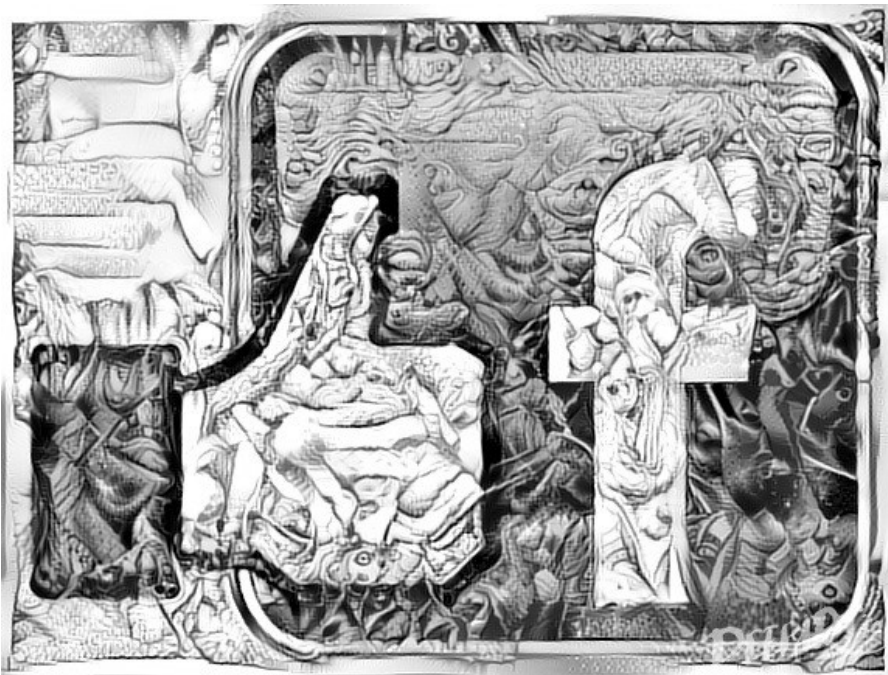


skyggende, og at det var vigtigt for jer hele tiden at følge med i hvad andre lavede, samtidig med at I hele tiden skulle dele alt der skete omkring jer. For mange i min generation var det derimod en pine.

Prøv at forestille dig, at det var dine pinligheder og 'søde' barndomsminder, der lå tilgængeligt for alle.

Det er mig og andre i min generation, som er vokset op med, at klassekammerater via simple søgninger har kunnet finde den ene pinlighed efter den anden. Det kan godt være at du syntes det var en sjov anekdote, da jeg i en alder af en 3-4 måneder sked i babybassinet til babysvømning, så de var nødt til at tømme og rengøre det. Men da jeg skulle til svømning i syvende klasse og en klassekammerat havde genfundet opslaget, så var jeg oplagt mobbeoffer. Fra da af, hver gang vi skulle i svømmehallen, faldt der gerne en bemærkning, hvilket selvsagt også er grunden til at jeg begyndte at pjække fra de timer.

Eller senere, da utallige dates enten ikke blev til noget eller hurtigt løb ud i sandet, når pigen lidt for hurtigt havde fundet alle mulige historier om mig. Eller hvor hun har spurgt ind til den ene eller den anden anekdote fra min barndom, som jeg ofte selv kun husker ud fra den tekst som du i sin tid postede. Helt galt gik det i den periode hvor jeg forsøgte at date via nettet, for da jeg jo ikke var meget for at lægge oplysninger ud om mig selv, så havde jeg kun en kort



tekst liggende. Den fik mig åbenbart til at virke mystisk og spændende, men i flere tilfælde gjorde det også blot at potentielle dates kørte min profil igennem de søgeværktøjer, som kunne indsamle alle data om en person ud fra bl.a. ansigtsgenkendelse, og vi var så tilbage ved de mange pinlige posts. De der blev interesseret på grund af dem, og syntes at jeg lød sjov og underholdende, blev så skræmt bort når de mødte mig og fandt ud af hvor meget jeg tog afstand fra at alle disse de ting var lagt ud om mig.

Jeg har utallige eksempler på gange, hvor jeg har været irriteret, eller er endt i mærkelige situationer på grund af din hang til at skulle udbasunere alt til alle hele tiden.

I skolen blev vi undervist i hvordan man bør opføre sig på internettet og blev advaret om, at man skulle tænke over, at de oplysninger der først er kommet på nettet, er meget svære at slippe af med igen. Dette var en undervisning, jeg ville have ønsket du havde deltaget i.

Jeg ved, at jeg i begyndelsen af mine teenageår bad dig om at holde op med at poste om mig. Du argumenterede med at mange venner og familiemedlemmer satte stor pris på at følge

det du skrev om mig. Jeg husker det som om du gik med på at tænke mere over, hvilke ting du ville skrive om mig. Men det var en stakket frist, for snart skrev du lige så meget som tidligere.

Det var nok omkring min konfirmation, at jeg virkeligt begyndte at spekulere på konsekvenserne af alle de informationer, du havde placeret om mig på nettet, og hvilket forhold du havde til dem.

Du havde lavet utallige posts om mig på din Facebook-væg, men jeg blev noget overrasket over den 'gave' du gav mig til konfirmationen. Jeg ved da godt, at du mente det var en stor gave du gav mig, da du under din tale til mig overdrog mig en Facebook-profil, med en meget udførlig opdateret timeline, som du stort set fra min fødsel havde opdateret i mit navn. Her var tusindvis af billeder, og poster som var skrevet, som om det var mig der havde skrevet dem. Det var selvfølgelig først senere, at omfanget af denne profil gik op for mig, for til 'overdragelsen' til festen, tog jeg det mest som et spøgefuldt indslag.

Som nævnt, så havde jeg allerede oplevet nogle af bagsiderne ved din overdrevne brug af de sociale medier, noget du havde

været blind for. Jeg tror aldrig rigtigt vi kom os over den konfrontation der kom mellem os. Du mente, du havde brugt fjorten år på at opbygge en gave til mig, men det du reelt havde gjort, var at forære hele min barndom til en amerikansk internetmilliardær. Jeg tror det illustrerede, at du levede i en virtuel verden, mens jeg i samme ombæring blev endnu fastere besluttet på at leve og opleve den virkelige verden.

Jeg gjorde hvad jeg kunne, for at slette Facebook-profilen. Som det dog har vist sig i flere tilfælde, så kan man stort set ikke gøre andet, end at slette adgangen til den, mens oplysningerne bliver i databaserne. Det var selvfølgelig først meget senere, at det gik op for mig at alt ikke var slettet, for jeg gik og troede at alt var væk da jeg nedlagde profilen.

Er der noget at sige til, at mange i min generation gik den modsatte vej og droppede at skulle poste alt hele tiden? Omvendt så har vi alle profiler på alle de forskellige sociale medier, men det er mere for at overvåge hvad andre lægger ud om os. Der er da også opblomstret en mindre industri, hvor man betaler tjenester for hele tiden at overvåge de sociale medier for at finde hvad der måtte være lagt op om en.

Disse tjenester har så givet bagslag for mange, for det var de færreste der opdagede at man ved at bruge dem, faktisk gav dem lov til at indsamle og opbevare al den data de fandt. Det blev præsenteret som værende noget de skulle bruge for at blive bedre til at sætte deres søgeparametre, men lige pludseligt så var der bare endnu et firma som vidste alt om en.

Selv har jeg aldrig benyttet disse tjenester, for efter mine erfaringer, med alt det der blev postet om mig igennem min barndom, så er jeg blevet meget opmærksom på alt, hvad jeg siger ja til på nettet. Dette tænker jeg ikke kommer som en overra-

skelse for dig, men jeg har bare brug for at tydeliggøre, at jeg er meget opmærksom på ikke at godkende, at der indsamles oplysninger om mig.

Det leder mig nu frem til Avatar.com. Efterhånden som det ene sociale medie stod i kø for at afløse det næste, så gik der alligevel lang tid før der virkelig kom noget nyt der kunne overtage førerplaceringen. Mens mange af de andre tjenester blot var forskellige udgaver af samme funktionaliteter, der blot var rettet imod forskellige målgrupper, så var Avatar.com noget helt nyt. Jeg ved godt at Avatar.com er det store hit lige nu, og det er da også meget sødt når folk bruger denne nye tjeneste til at bygge en virtuel kopi eller avatar af sig selv ved at tillade tjenesten at indsamle oplysninger fra alle deres sociale medier og andre profildata. Jeg er dog noget betænkelig ved den.

Jeg har set mange af de eksempler, der har været fremme i medierne, og lige så imponerende teknologien er, lige så bekymrende er den da også. Og ja, det er da imponerende når de lader deres software gennemtrekke internettet og de sociale medier omkring en politiker, for så efterfølgende at stille de samme spørgsmål til både politiker og dennes avatar, hvor man så kan se hvor ens de svarer, både i indhold og ordvalg.

Jeg ved godt at nogen synes det er sødt, når virtuelle celebrities opbygges ved at fans uploader billeder, og poster tekster, som systemet så bruger til at udvikle en kunstig personlighed. Det er dog bestemt bekymrende, når fans begynder at være så dedikerede omkring disse virtuelle berømt-heder, at de kan finde på at gøre skade på de, der lægger ting op, der gør at 'personen' udvikler sig i en retning de ikke bryder sig om. Jeg læste for nyligt om en større massedemonstration ude foran en radioværts studie, da denne havde opfordret til at lytterne lagde forskellige posts ud på deres sider, omkring



den virtuelle celebrity der har fået navnet Buster Friendly. Dette forstyrrede det datamateriale som fans møjsommeligt havde opbygget for at skabe deres virtuelle idol og resulterede i at denne virtuelle berømt-hed markant skiftede personlighed. Der havde både været slagsmål og anholdelser til demonstrationen, og radioværten måtte i en periode gå under jorden. Noget der virkelig viser hvor forskruet nogle folk er, og hvor meget de trænger til at komme ud i den virkelige verden.

Et kort øjeblik var jeg da også fascineret, når man forsøgte at genskabe afdøde mennesker via avatars, ved at uploade alt den data man har om dem. Jeg tror bare at folk har det med at glemme, at det at et program behandler al den information de måtte have om f.eks. filosofen Søren Kierkegaard, ikke gør at den virtuelle instans de kommer til at tale med på nogen måde er andet end en flad gengivelse, som man ikke kan bruge til at

finde yderligere sider af hans forfatterskab, tanker eller filosofier.

Jeg har også læst flere rørende historier om folk, der har skabt avatars af afdøde kære, for på den måde at skabe muligheden for enten at fortsætte en form for kontakt, eller hvis der har været tale om pludselige dødsfald, så derigennem at kunne få en form for sorgbearbejdelse og afslutning. Sorg får folk til at gøre mærkelige ting, og jeg skal hverken være den der fordømmer eller ryster på hovedet af dette, jeg kan blot undres.

I lang tid var dette noget jeg blot undrende fulgte fra sidelinjen. Jeg kunne aldrig finde på selv at bygge en avatar. Det kom derfor som en stor overraskelse, da en kollega forleden fortalte at han havde sat sin avatar til at tale med en avatar der byggede på mig, og han "føjte at han lærte nye sider af mig at kende" gennem samtalen. Jeg sagde selvfølgelig at det måtte være en fejl,



og blev derfor meget overrasket da han præsenterede mig for min avatar.

Nu er udviklerne jo smarte, så man kan ikke få oplyst, hvem der har stået for at opbygge avataren, og det er kun hvis man har passwordet, at man kan komme ind og se hvilke oplysninger der er blevet indsamlet, og derved ligger til grund for den 'personlighed' der er blevet opbygget.

Jeg har hørt om nogle der har opbygget avatars i had, for at udstille andre, eller nogle der har plantet bevidst falsk data i de medier der indsamles fra, og derved har kunnet ødelægge og mobbe andre. Jeg har dog ikke kunnet komme på nogen som skulle have noget imod mig, så den vinkel lagde jeg hurtigt i graven.

Jeg spekulerede meget på hvem der stod bag denne kopi af mig, men jeg kendte jo egentligt godt svaret, jeg ville bare gerne undgå at erkende det.

Sammenhængen gik for alvor op for mig, da jeg læste at firmaet Greystone, der står bag Avatar.com, havde opkøbt Facebook. På din tid havde man næppe forestillet sig at nogen ville have råd til at købe Facebook, men selvom Facebook stadig er stor i dag, så er det også stadig de samme mennesker som bruger den. Det betyder at

det i dag er en platform for forældre og bedsteforældre, for alle unge er flyttet videre, og her senest er Greystones Avatar.com det største.

Med opkøbet har Avatar.com lige pludselig adgang til alle informationer som du har lagt ud om min barndom, både på din egen profil og i den du lavede for mig. Det eneste det har krævet at lave avataren, er at der er en som har vidst at disse informationer har været der, eller som har lagt dem ind igen. I begge scenarier ser jeg kun at det kan være dig der står bag.

Jeg tænker at du i din ensomhed stadig ikke tør prøve at genoptage kontakten til mig din søn og derfor har fået oprettet denne avatar af mig i stedet og derigennem kan bilde dig selv ind at vi har kontakt igen. Det er så en 'søn' som du har kunnet præge ved kun lægge de ekstra oplysninger ind der understøtter din side af sagen.

Jeg overvejede, om jeg skulle gå igennem retssystemet for at sikre at data bliver slettet, men tænkte dog, at selvom det vil være Avatar.com jeg ville skulle rette et sådan søgsmål imod, så ville det komme til at blive en sag imellem far og søn. Dette vil være noget som jeg frygter medierne vil elske og jeg vil hade. Jeg har heller ikke noget behov at skulle slæbe os begge igen-

nem retssystemet. En anden grund til at denne tilgang også blev droppet, er at jeg kun har meget ringe tiltro til at det rent faktisk ville hjælpe noget, for lige så hurtigt som de evt. vil blive dømt til at slette data på en server, vil de data dukke op på en anden server.

Jeg overvejede, om jeg skulle bruge samme taktik som radiovæerten, der ødelade en avatar ved at poste alt muligt mærkeligt, som blev inddraget i den. Alle siger at avatars ikke rummer mere intelligens end hvad der lægges ind i dem, så jeg kunne poste data i mit navn, der ville sørge for at avataren også tog afstand fra dig. Dette vurderer jeg dog kun vil optrappe konflikten imellem os, hvilket jeg ikke har behov for, eller ønsker at bruge energi på.

Min henstilling til dig er derfor om jeg kan få dig til at nedlægge denne avatar, i mit håb om at alle disse data så kan få lov til blot at ligge ubrugte hen i de enorme datacentre, i stedet for at de skal bruges til at skabe en dårlig kopi af mig, en kopi som jeg ingen kontrol har over. Og så vil jeg opfordre dig til at hvis du føler et behov for at nærme dig din søn igen, at du så kontakter mig *in real life*, hvorfra vi så kan begynde at arbejde med de forskellige ting der har holdt os adskilt. Inden en sådan kontakt kan komme på tale, forventer jeg at du viser at du respekterer min holdning og at du sletter avataren af mig igen og afholder dig fra nogensinde at lægge data om mig ud på nettet igen.

Jeg håber at mit brev ikke kommer til at skabe yderligere splid imellem os, men gør at vi måske kan nærme os hinanden igen, så jeg en dag kan sende dig et billede af dit barnebarn, uden at jeg skal frygte for at det bliver delt med hele verden.

Hilsen din søn
B...

Fantasy- tegneserier: ZEBRA GIRL

Af Klaus Æ. Mogensen



Sandra bliver til Zebra Girl på en af seriens tidligste sider

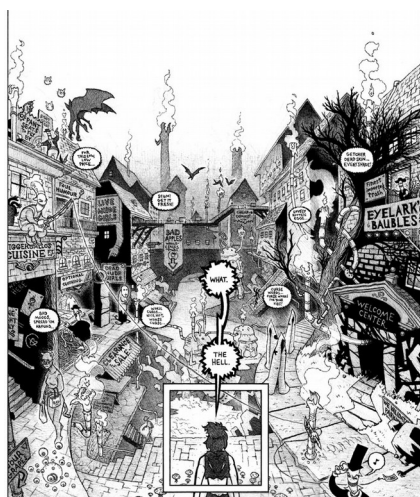


En af de seneste sider af serien. Udviklingen i stil er tydelig.

Zebra Girl er en internet-tegneserie skrevet og tegnet af Joe England. Den kan bedst beskrives som humoristisk horror eller dark fantasy.

Det hele starter i et hus i en forstad et uspecifiseret sted i det østlige USA. Her bor tre venner, Sandra, Crystal og Crystals bror Jack. Jack finder på loftet en mystisk bog, der indeholder diverse trylleformularer. Inden længe får han ved et uheld forvandlet Sandra til en zebrastribet dæmon med horn, kløer og flagermusvinger – og det er ikke sådan ligetil at forvandle hende tilbage.

Selvom Sandra på overfladen er en dæmon, er hun stadig den samme uskyldige forstadspige



indeni, og det afføder en del slapstick-humor, blandt andet når Sandra med sine dæmonevner helt bogstaveligt får Jack brændt af gentagne gange (han værner sig efterhånden til det).

Efterhånden som serien skrider frem, bliver persongalleriet udvidet med blandt andet en venlig varulv og en kaninmand fra en anden dimension. Både tegningerne og historierne udvikler sig og bliver alvorligere, mørkere og mere komplekse, selvom humoren aldrig helt bliver glemt. Figurerne udvikler sig; for eksempel bliver Jack en habil troldmand, og Sandra kæmper for ikke at blive overvældet af dæmonisk ondskab – og kan hun blive ved med at



modstå sin dæmoniske natur?

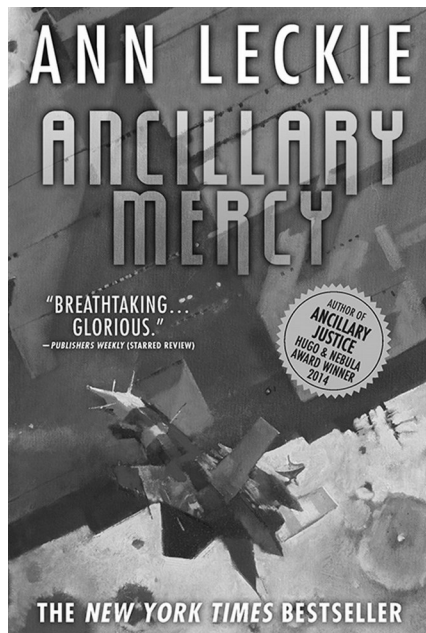
I de snart 15 år serien er kørt, har den nået op på over 700 sider, og hovedpersonerne har bekæmpet dæmoner, vampyrer og despoter i vores verden og diverse andre dimensioner. Serien undgår at falde i grøften med at blive episodisk, og der bliver hele tiden introduceret nye elementer, både fortælle-mæssigt og tegnemæssigt. Man begynder at læse den for humoren, men bliver ved fordi man kommer til at holde med persongalleriet.

En ny side Zebra Girl kan læses på zebragirl.net hver mandag.



NYT OM FANTASTIK

Ved Klaus Æ. Mogensen



Priser

Den canadiske forfatter **Robert J. Sawyer** er blevet medlem af The Order of Canada, den højeste civile orden i Canada. Begrundelsen er hans forfatterskab og arbejde som fremtidsforsker.

Locus Awards, der uddeles på baggrund af en afstemning blandt abonnenter på nyhedsmagasinet *Locus Magazine*, er gået til:

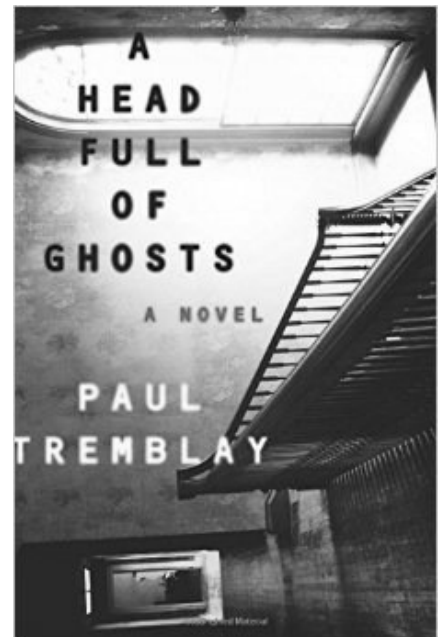
- Science fiction-roman: Ann Leckie for *Ancillary Mercy*
- Fantasy-roman: Naomi Novik for *Uprooted*
- B&U-roman: Terry Pratchett for *The Shepherd's Crown*
- Debutroman: Ken Liu for *The Grace of Kings*
- Kortroman: Alastair Reynolds for *Slow Bullets*
- Langnovelle: Neil Gaiman for "Black Dog"
- Novelle: Naomi Kritzer for "Cat Pictures Please"
- Antologi: George R.R. Martin & Gardner Dozois (red.) for *Old Venus*
- Novellesamling: Neil Gaiman for *Trigger Warning*
- Tidsskrift: Asimov's
- Forlag: Tor Books
- Redaktør: David G. Hartwell
- Kunstner: Michael Whelan
- Faglitteratur: Alisa Krasnostein & Alexandra Pierce (red.) for *Letters to Tiptree*
- Kunstbog: Julie Dillon for *Julie Dillon's Imagined Realms, Book 2*

Nebula Awards, der uddeles af den amerikanske forening af science fiction- og fantasy-forfattere, SFWA, er gået til:

- Roman: Naomi Novik for *Uprooted*
- Kortroman: Nnedi Okorafor for *Binti*
- Langnovelle: Sarah Pinsker for "Our Lady of the Open Road"
- Novelle: Alyssa Wong for *Hungry Daughters of Starving Mothers*
- Andre Norton-prisen for

B&U: Fran Wilde for *Updraft*

- Ray Bradbury-prisen for film: *Mad Max: Fury Road*



Bram Stoker Award for horror, som bliver uddelt af Horror Writers of America, er gået til:

- Roman: Paul Tremblay for *A Head Full of Ghosts*
- Debutroman: Nicole Cushing for *Mr. Suicide*
- B&U-roman: John Dixon for *Devil's Pocket*
- Graphic Novel: Sam Weller, Mort Castle, Chris Ryall & Carlos Guzman (red.) for *Shadow Show: Stories in Celebration of Ray Bradbury*
- Kortroman: Mercedes M. Yardley for *Little Dead Red*
- Novelle: John Palisano for "Happy Joe's Rest Stop"
- Sreenplay: David Robert Mitchell for *It Follows*
- Antologi: Michael Bailey (red.) for *The Library of the Deadline*
- Novellesamling: Lucy A. Snyder for *While the Black Stars Burn*
- Faglitteratur: Stephen Jones for *The Art of Horror*
- Digtsamling: Alessandro Manzetti for *Eden Underground*

Dødsfald

Den britiske filminstruktør **Guy Hamilton** er død, 93 år gammel. Han instruerede blandt andet James Bond-filmene *Goldfinger* (1964), *Diamonds Are Forever* (1971), *Live and Let Die* (1973) og *The Man with the Golden Gun* (1974).

Den amerikanske tegneserietegner **Jack Davis** er død, 91 år gammel. Han var bedst kendt for sit lange arbejde på *Mad Magazine*, hvor hans karakteristiske streg blev et af bladets kendetegn, men han lavede også horror- og science fiction-tegninger og tegneserier som den her viste.



Fremtidsforskeren **Alvin Toffler** er død, 87 år gammel. Hans bog *Future Shock* (1970) var inspiration for en del science fiction-bøger, blandt andet et af John Brunners hovedværker *The Shockwave Rider* (1975).

Den japanske animator **Makiko Futaki** er død, 57 år gammel. Hun lavede bl.a. animation til *Akira*, *Min nabo Totoro*, *Prinsesse Mononoke*, *Det levende slot* og *Chihiro og heksene*.

Den skotske tegneserietegner **Mike Docherty** er død, 60 år gammel. Han er mest kendt for at have tegnet *Conan* for Marvel Comics i 48 numre og en graphic novel, *Conan: The Horn of Azoth* (1990).

Den amerikanske animator **Willis Pyle**, som blandt andet har arbejdet på Disney-filmene *Pinnocchio*, *Fantasia* og *Bambi*, er død, ikke mindre end 101 år gammel.

Den waliske skuespiller **Gareth Thomas**, mest kendt for at spille Blake i tv-serien *Blake's 7*, er død, 71 år gammel. Han medvirkede også i tv-serien *Torchwood* og genrefilmene *Star Maidens* (1976), *Children of the Stones* (1977), *Knights of God* (1987) og *Merlin* (1998).

Den amerikanske skuespiller **Jerry Doyle** er død, 60 år gammel. Han er bedst kendt for sin rolle som sikkerhedschefen Michael Garibaldi i science fiction-tv-serien *Babylon 5*. I skrivende stund kendes dødsårsagen ikke.

Den Oscar-vindende special effects-ekspert **Kit West** er død, 80 år gammel. Han lavede blandt andet effekter til *First Men in the Moon* (1964), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Return of the Jedi* (1983), *Dune* (1984) og *Universal Soldier* (1992).

Diverse

2016 er et godt år for jubilæer. Det er 500 år siden at Thomas More udgav sin roman *Utopia*, der har givet navn til utopier. For 200 år siden foreslog Lord Byron på nogle regnvåde dage i Villa Diodati i Schweiz en skrivekonkurrence blandt de inderegnete, og det blev bl.a. startskuddet for Mary Shelleys *Frankenstein* og John Polidoris *The Vampyre*.

Elon Musks raketvirksomhed Space X benytter sig af to robotstyrede platforme i havet til affyring og landing af raketter. De hedder *Of Course I Still Love You* og *Just Read the Instructions* – opkaldt efter to rumskibe fra **Iain M. Banks'** Culture-romaner.

Kalender

Art Bubble 2016

10-11. september 2016
Horsens Industrimuseum
Dansk tegneseriefestival med fokus på salg af originaltegninger.
Gæster: Brian Walker, Thomas Yeates, Agnes Garbowska, Sara Richard, Richard Burchielli m.fl.
Art-bubble.dk

Copenhagen Comics

25-26. februar 2017
Øksnehallen, København
Danmarks største tegneseriefestival.
Gæster: Endnu ikke annonceret.
Copenhagencomics.dk

Innominate – Eastercon 2017

14-17. april 2017
Birmingham, England
Årets nationale britiske festival.
Gæster: Pat Cadigan, Judith Clute, Colin Harris.
Eastercon2017.uk

Kontur 2017

26-28. maj 2017
Uppsala, Sverige
Årets nationale svenske festival.
Gæster: Ann Leckie, Saladin Ahmed, Kameron Hurley, Siri Pettersen
Kontur2017.se

U.con – Eurocon 2017

16-18. juni
Dortmund, Tyskland
Årets fælleseuropæiske festival.
Gæster: Aleksandar Ziljak, Andreas Eschback, Autun Purser, Dave Hutchinson.
Dortmund-in-2017.com

Worldcon 75

9-13. august 2017
Helsinki, Finland
Verdensfestivalen for SF og fantasy for første gang i Norden!
Gæster: Walter Jon Williams, Claire Wendling, Nalo Hopkinson, Johanna Sinisalo, John-Henri Holmberg o.m.a.
Worldcon.fi

NY FANTASTIK PÅ DANSK

Ved Janus Andersen

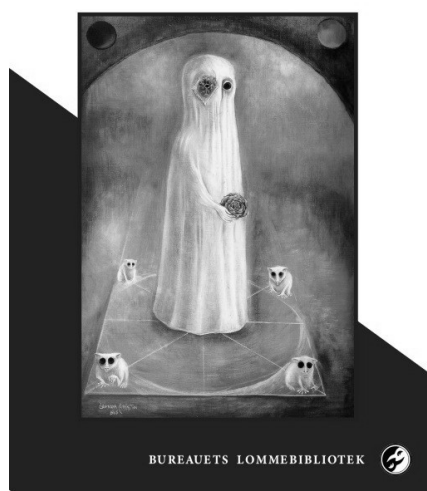
Skønlitteratur

- Abercrombie, Joe: *Før de bliver hængt* (Den første lov, bind 2). Gyldendal, 682 sider
- Andersen, Kristoffer Jacob: *Blandt danske galakser: humor, horror og science fiction*. Kandor, 224 sider
- Carrington, Leonora: *Den ovale dame & andre fortællinger*. Det Poetiske Bureau, 359 sider
- Due, Jeppe K. S.: *Lorem ipsum*. Drama, 42 sider
- Galt, Christopher: *Det tredje testamente: hvad hvis din fremtid allerede har fundet sted?: en civilisationsthiller*. Hovedland, 415 sider
- Gyrðir Elíasson: *Kobbermark: noveller*. Vandkunsten, 137 s.
- Haller, Bent: *Theben: en slægts forbandelse*. Knakken, 242 sider
- Hurley, Andrew Michael: *Ensomheden*. Lindhardt og Ringhof, 334 sider
- Haarup, Preben: *Dine øjne tåler ikke synet*. Fahrenheit, 338 sider
- Karlsson, Jonas: *Fakturaen*. Tiderne Skifter, 151 sider
- Kepler, Lars: *Playground*. Politiken, 422 sider
- Kitter, Benjamin: *Sparta!* Drama, 151 sider
- Knudsen, Niels: *Alting i et andet lys: historier*. Haandgemaeng, 145 sider
- Le Guin, Ursula K.: *Akaciefrøenes forfatter* (Bestiarium). Virkelig, 17 sider
- Leine, Kim: *De søvnløse*. Gyldendal, 300 sider
- Makanin, Vladimir: *Mandehullet* (Babelserien, nr. 56). Basilisk, 129 sider
- Moes, Benno: *I skyggen af gyldne tider*. Ulven og Uglen, 304 sider

- Nesser, Håkan: *Elleve dage i Berlin*. Modtryk, 345 sider
- Oscar K.: *De syltede børn*. Jensen & Dalgaard, 80 sider
- Pettersen, Siri: *Odinsbarn* (Ravneringene, 1). Høst, 575 sider
- Reinholdt, Bo: *Salveren*. Escho, 201 sider
- Sandemo, Margit: *Der brænder en ild* (Kiaras saga, 3). Jentas, 227 sider
- Strandberg, Mats: *Færgen*. Modtryk, 473 sider
- Vitus, Lone: *Balders bog*. Det flydende forlag, 165 sider
- Weitze, Charlotte: *Den afskyelige*. Samleren, 317 sider
- Zola Christensen, Robert: *Larverne, Ansaldo og krydderihandlerens søn*. Gyldendal, 125 sider

Leonora Carrington

DEN OVALE DAME & ANDRE FORTÆLLINGER



Ungdomsbøger

- Aveyard, Victoria: *Rød dronning* (Red queen, 1. bind). Gyldendal, 395 sider
- Briggs, Patricia: *Jernfeen* (Mercy, #3). Tellerup, 402 sider
- Cass, Kiera: *The selection – arvingen* (The selection, 4). Tellerup, 439 sider
- Harstad, Johan: *Darlah: 172 timer på månen*. Klim, 317 sider
- Hunter, C. C.: *Shadow Falls after dark – genfødt* (Shadow

- Falls after dark, 1). Tellerup, 479 sider
- Johansen, Erika: *Dronningen af Tearling*. People's Press, 457 sider
- Kagawa, Julie: *Dragerne* (Sagaen om Talon, 1). HarperCollins Nordic, 416 sider
- Mostue, Sigbjørn: *I morgen er alt mørkt – Marlens historie* (I morgen er alt mørkt, 2). ABC forlag, 270 sider
- Painter, Kristen: *Kød og blod* (House of Comarré, 2). Tellerup, 537 sider
- Painter, Kristen: *Ondt blod* (House of Comarré, 3). Tellerup, 537 sider
- Painter, Kristen: *Uskyldigt blod* (House of Comarré, 1). Tellerup, 532 sider
- Riggs, Ransom: *Hollow City* (Frøken Peregrines sælsomme børn, 2. bog). Gyldendal, 399 sider
- Riordan, Rick: *Kampen om sommersværdet* (Magnus Chase og guderne fra Asgård, 1). Carlsen, 558 sider
- Smith, L. J.: *Fangen* (The secret circle, 2). Tellerup, 252 sider
- Smith, L. J.: *Kraften* (The secret circle, 3). Tellerup, 263 sider
- Smith, L. J.: *Tavsheden* (The vampire diaries, 12). Tellerup
- Suma, Nova Ren: *Muren omkring os*. Høst, 289 sider

Tegneserier

- Brubaker, Ed: *At håbe på regn* (Fatale, 4). G. Floy Studio
- Colman, Stéphane: *Dagbog fra fortiden* (Chok, 2). Zoom
- Delaby, Philippe: *Sill Valt* (Den forsvundne hedes sang, 2. cyklus – Nådens riddere, 4). Faraos Cigarer, 53 sider
- Rosinski, Grzegorz: *Vikinger og guder* (Thorgal, 3). Cobolt
- Vaughan, Brian K.: *Saga*, vol. 4. G. Floy Studio
- Vehlmann, Fabien: *Spirillens vrede* (Splint & Co., 55). Cobolt, 56 sider

Børnebøger

- Ahlburg, Kirsten: *Det flyvende tæppe* (Teleserien, 3). Elysion, 44 sider
- Ahlburg, Kirsten: *Fanget i junglen* (Teleserien, 4). Elysion, 44 sider
- Andersen, H. C., bearbejder: Elisabeth Kiertzner: *Klassiske eventyr*. People'sPress, 139 sider
- Andersen, Lasse Bo: *Fanget i flammerne* (Zombie splatter, 4). tekstogtegning.dk, 48 sider
- Banks, Rosie: *Fønksfestivalen* (Det Hemmelige Rige, 16). Flachs, 112 sider
- Biltoft Davidsen, Danny: *Destin – seerkrystallen* (Destin, 1). mellemgaard, 225 sider
- Blichfeldt, Emil: *Showdown!* (Jonny Nekrotic, 3). Calibat, 103 sider
- Bødker, Benni: *Blod til Baphometh* (666). Corto, 34 sider
- Bødker, Benni: *Ulvene fra Konstantinopel* (666). Corto, 38 sider
- Derevlany, John: *Helte slapper aldrig af!* Bolden, 62 sider
- Folke Møller, Carsten: *Vogterne – spidse tænder* (Vogterne, 3). Lurifaks, 191 sider
- Gardner, Sally: *Fyrtøjet*. ABC, 267 sider
- Hahn, Kerstin Lundberg: *Spøgelsesvikaren* (Spøgelsesvikaren, 1). Turbine, 46 sider
- Hahn, Kerstin Lundberg: *Spøgelsesvikaren vender tilbage* (Spøgelsesvikaren, 2). Turbine, 53 sider
- Hartung Nielsen, Jørgen: *Sværdmesterens datter* (Sværdets kraft, 2). Cadeau, 156 sider
- Helbl, Ingrid: *Skibet i flaskeposten: pigen der kunne rejse i tid* (Den rustne nøgle, 3). Books on Demand, 104 sider
- Japsen, Kevin: *Limbo*. Facet, 136 sider
- Jensen, L. G.: *Mimers brønd* (Mestertyven Vips, 2). Gyldendal
- Kaiblinger, Sonja: *Scary Harry – de døde længe leve* (Scary Harry, bind 2). Turbine, 232 sider
- Klint, Mette: *Kampånd* (Sjælefred, 2). Dansklærerforeningen, 199 sider
- Koolwijk, Pieter: *Lus og Bette*. ABC, 126 sider
- Lemvigh Clausen, Isa: *Tara og Stormøerne* (Tara og magtens segl, 2). mellemgaard, 234 sider
- Lindahl, Søren: *Superheltenes forbund – et nyt medlem*. Turbine, 208 sider
- Lund, Birgit: *Den dybe fjord* (Øen med de syv uhyrer, 3). Elysion, 55 sider
- Lund, Birgit: *Mødet med det lille folk* (Øen med de syv uhyrer, 1). Elysion, 55 sider
- Lund, Birgit: *På vej til Riget mod Vest* (Øen med de syv uhyrer, 2). Elysion, 55 sider
- Lund, Birgit: *Tæt på den gyldne port* (Øen med de syv uhyrer, 4). Elysion, 55 sider
- Madsen, Frank: *Plan B* (Gustav og Raketbroderskabet, 5). Eudor
- McLeef, Tina: *Mals tryllebog* (Descendants). Egmont, 189 sider
- McMullan, Kate: *Der er telefon, Persefon(e)* (Myt-O-Mania, 2). Flachs, 172 sider
- Mortensen, John Kenn: *Mareidtsfabrikken og andre rædsler*. Carlsen, 100 sider
- Nordberg Pedersen, Bjarne: *Catwere* (Graveyard Herd, 3). mellemgaard, 150 sider
- O'Hara, Mo: *Min store, fede zombieguldfisk*. Turbine, 178 sider
- Ottesen, Josefine: *Bundet af Tivaja* (Løvindens datter, bind 2). Alrune, 47 sider
- Qvistgaard, Lise J.: *Pigen med snogen*, bind 1-3. Elysion
- Riddell, Chris: *Ada Goth og musens genfærd*. Turbine, 225 sider
- Rødtnes, Nicole Boyle: *Verdens ende* (Zombie jæger, bog 8). Alvilda, 97 sider
- Sedgwick, Marcus: *Rædselsbyen* (Elverpigen og Ravnedrengen, 5. bog). Flachs, 170 sider
- Sku ikke hunden på hårene – og 10 andre noveller om ord-sprog. Silhuet, 245 sider
- Solomons, David: *Min bror er en superhelt*. Gyldendal, 301 sider
- Vorre-Grøntved, Clara-Ama-lie: *Ellas forvandling* (Ella og den magiske regn, 2). Elysion, 47 sider
- Vorre-Grøntved, Clara-Ama-lie: *Medaljonen* (Ella og den magiske regn, 4). Elysion, 48 sider
- Vorre-Grøntved, Clara-Ama-lie: *Pigen med de tomme øjne* (Ella og den magiske regn, 3). Elysion, 47 sider
- Vorre-Grøntved, Clara-Ama-lie: *Sneprinsen* (Ella og den magiske regn, 1). Elysion, 48 sider
- Watkins, Sam: *Min lærer går monsteramok* (Min lærer er et monster, 2). Flachs, 177 s.
- Willer, Martin: *Skyggekongen* (Den utrolige Scott Roddick, bind 2). Forlaget PH, 256 s.
- Wilmann, Jonas: *Den mystiske eneboer* (Rummets guder, del 1). Kaos, 170 sider



Fag- og anden litteratur

- Jakobsen, Lars: *Eventyret om de danske tegneserier*. Fabel, 233 sider
- Tegneserier i Danmark: statusrapport, 2015. Dansk Tegneserieråd



FANTASK

Sankt Peders Strøede 18 1453 København K
+45 33 11 85 38 www.fantask.dk fantask@fantask