

65KR.

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

48

FORÅR
2016

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK





FANTASK

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

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 48, forår 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 foren-ingen 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:

Tue Sørensen

HIMMELSKIBET udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreningen Fantastik modtager bladet gratis. Institutions-abonnement koster 250 kr. for fire numre. Medlemskab el-ler abonnement kan opnås ved at ind-betale 250 kr. til konto i BankNordik 6509 3050475661. 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 & Tue Sørensen

Forsidegrafik: Michael Bernth

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #49: 1/7 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 og Lykke Hashøj

INDHOLD

Forsideillustration:

Peder Riis fra Ondskabens Flydende Vatikan

Den fantastiske virkelighed4
Artikel af Flemming R.P. Rasch

MISSIONÆREN i: 'Ungdommen nu til dags'5
Tegneserie af Peder Riis

Sword & Sorcery-tema: Hva' fan' er Sword and Sorcery?11
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

Sword & Sorcery-tema: Lejemorderen14
Novelle af Nick Just

Sword & Sorcery-tema: 'Conan Barbaren' som tegneserie19
Artikel af Tue Sørensen

Sword & Sorcery-tema:
Hvad sværd og trolddom også kan bruges til23
Artikel af Richard Ipsen

Sword & Sorcery-tema: Fafhrd & The Gray Mouser25
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

I krogen27
Novelle af Regina S. Ebbesen

Sword & Sorcery-tema:
De kreative tyves orden – Et perspektiv på Thieves' World31
Artikel af Thomas Kristjansen

Stjernebase Halter – Del 333
Novelle af Martin Willer

ANMELDELSER37
Af *Himmelskibets* anmelderkorps

Den forbandede tørst66
Novelle af Brian Frederiksen

Batman: Den der ler sidst – En analyse af et mesterværk69
Artikel af Niels Juul

Nyt om fantastik72
Klumme ved Klaus Æ. Mogensen

Nyt fantastik på dansk73
Ved Janus Andersen

DEN FANTASTISKE (og i øvrigt ret sjove) VIRKELIGHED

Ved Flemming R.P.
Rasch

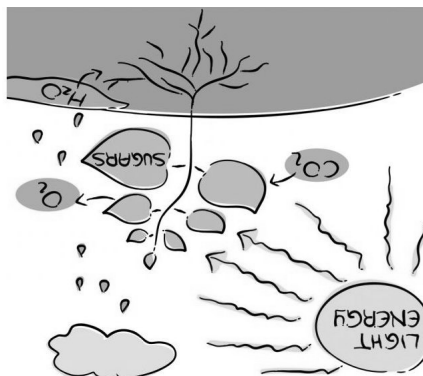
I de korte nyheder fra videnskabens verden: En husmår ofrede livet i et forsøg på at sabotere verdens største partikelaccelerator LHC ved forskningscenteret CERN i Schweiz. Ved at kortslutte en transformator fik den stoppet hele den store maskine, der bagefter skulle repareres og igennem en længere testprocedure før den kunne startes op igen. Sidst det lokale dyreliv saboterede acceleratoren var i 2009, da en fugl spildte brødkrummer ned i en kondensator, og fik LHCs kølesystem til at bryde sammen.

Omvendt fotosyntese

Det forlød i nyhederne tidligere på året at en gruppe danske forskere havde formået at lave en omvendt fotosyntese. Ved fotosyntese bliver et farvestof (klorofyl) i planten udsat for lys, hvorved det genererer energi, ligesom som solceller gør. Planten kan da bruge den energi til at vokse med. Omvendt fotosyntese er så at planter nedbrydes, når de bestråles med lys.

Nedbrydning af hårde plantedele kan være ret krævende – en ko bruger for eksempel hele fire maver til det. Et af de stoffer der kan nedbryde planter til simple kemiske stoffer er enzymer af typen LPMO. Den danske forskergruppe har da fundet ud

af, at de ved hjælp af klorofyl (og lignende stoffer), kan få LPMO til at arbejde omtrent 100 gange så hurtigt. De blander simpelthen findelte planter med LPMO og klorofyl, sætter lys til, og efter et stykke tid er planterne opdelt i simple kemiske forbindelser. Lidt på samme måde som mikroorganismer nedbryder planter.



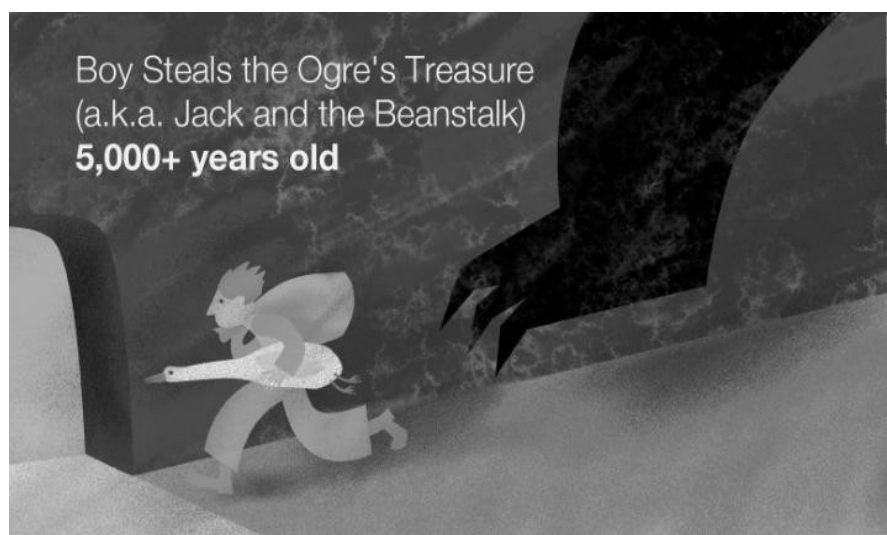
Opdagelsen vil formentlig kunne bruges i forskellige industrielle processer, hvor man for eksempel vil kunne omdanne planter til sukker. Indtil videre er det dog kun noget der foregår i laboratorierne. Som med al grundforskning, går der lang tid før det eventuelt vil kunne bruges til noget praktisk.

Eventyrforskning

Videnskabelige opdagelser kan være eventyrlige, men omvendt kan man også lave videnskab ud af eventyr. En britisk og en portugisisk forsker har undersøgt

eventyr på tværs af europæiske folkeslag. Hvilke er ældst? Et problem er, at det er svært at vide om et eventyr stammer fra meget gammel tid, og er overleveret ligesom for eksempel sprog der nedstammer fra en fælles ursprog, eller det er et eventyr som er relativt nyt, og har bredt sig hurtigt ud til alle folkeslag. Bortset fra de sidste få hundrede år, er eventyr ikke nedskrevne, men mundtligt overleverede. Så det er ikke nogen let opgave at undersøge hvor gamle eventyr er. Men ved hjælp af avancerede statistiske metoder er det lykkedes forskerne at skelne mellem de to former for spredning af eventyr.

Det eventyr som med stor sandsynlighed er det ældste af dem de undersøgte, er eventyret om Smeden og Djævelen. Formentlig mange tusinde år gammelt. Handlingen i eventyret er at en smed laver en aftale med Djævelen (eller et andet et overnaturligt væsen). Efter aftalen skal Djævelen give smeden en magisk evne, som for eksempel noget der kan gøre ham til en bedre smed. Til gengæld får Djævelen smedens sjæl. Djævelen overholder sin del af aftalen og giver smeden hans evne, men da Djævelen skal have sin betaling, bliver han/den snydt af den klogere smed. Det skulle så være et af de ældste europæiske eventyr. Man kan spekulere over hvad det siger om os europæere.



Missionæren

-Ungdommen nu til dags

Af Peder Riis

NORGE.

GAMLE DAGE.



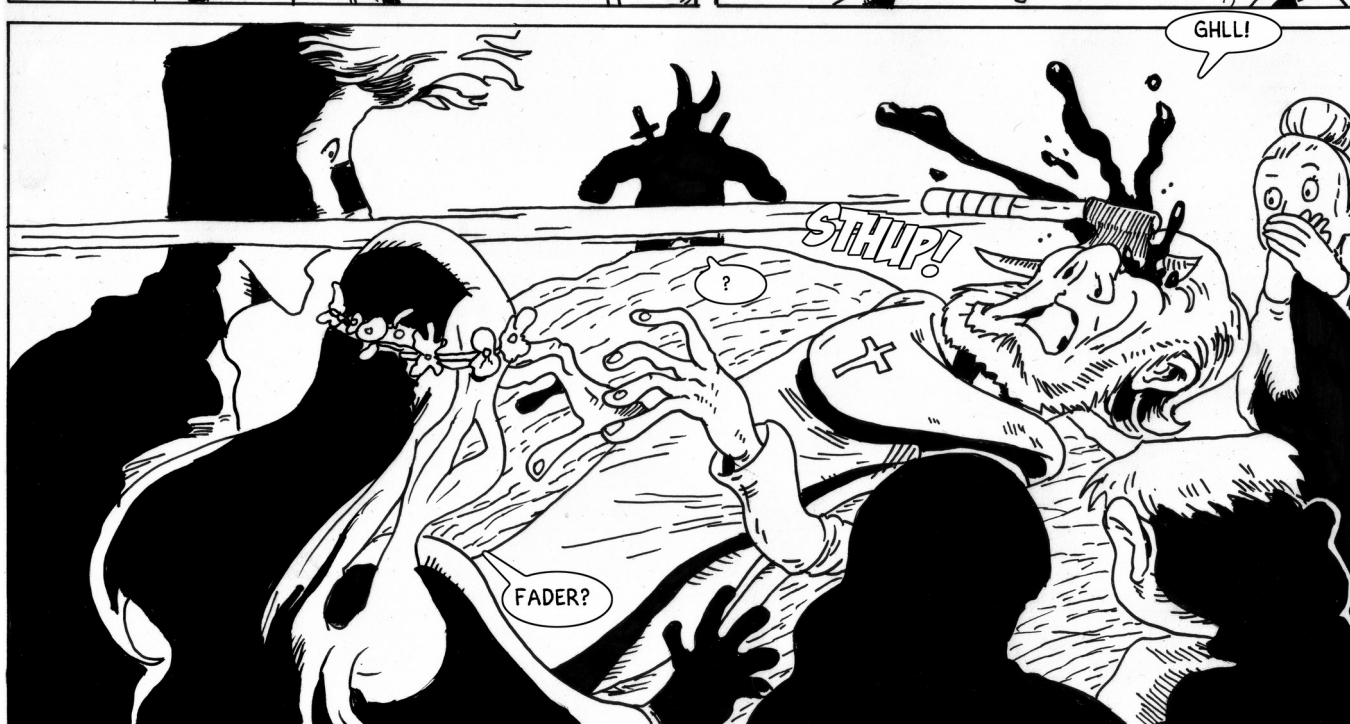
I UNGE MENNESKER OG JERES
TÅBELIGE LIVSSTIL! I KLIPPER JERES HÅR, TALER OM
TINGENE FREMFOR AT SLÅS, DRIKKER IKKE ALKOHOL
OG VENTER MED SEX TIL EFTER ÆGTESKABET!
SE DOG PÅ JER SELV OG PRØV AT HAVE
BARE EN SMULE SELVRESPEKT!

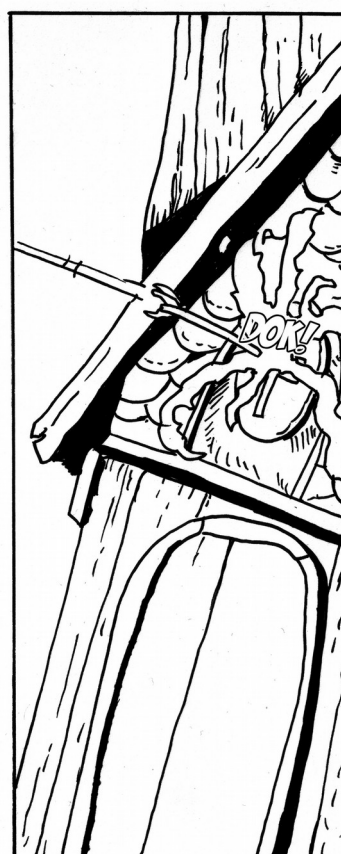
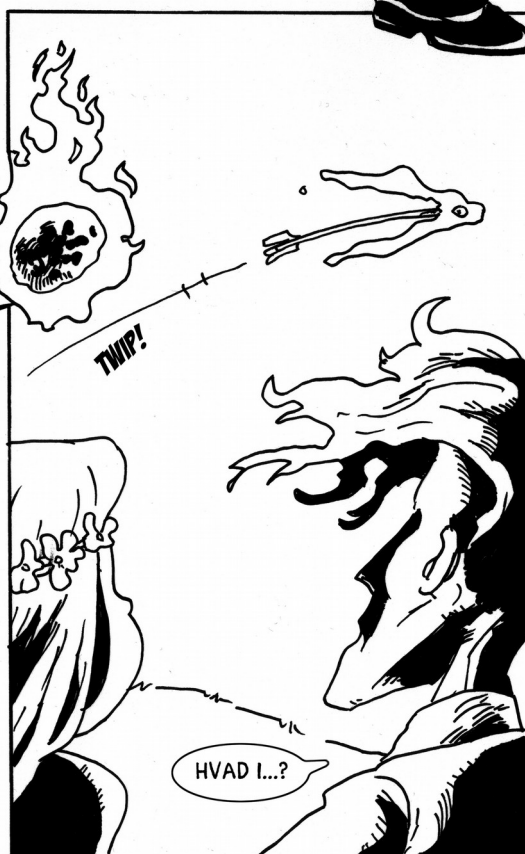
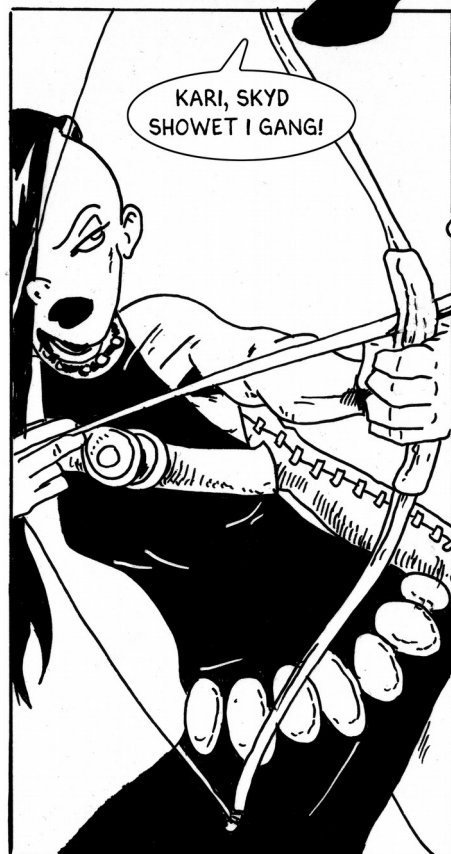
I GIVER MIG KVALME!

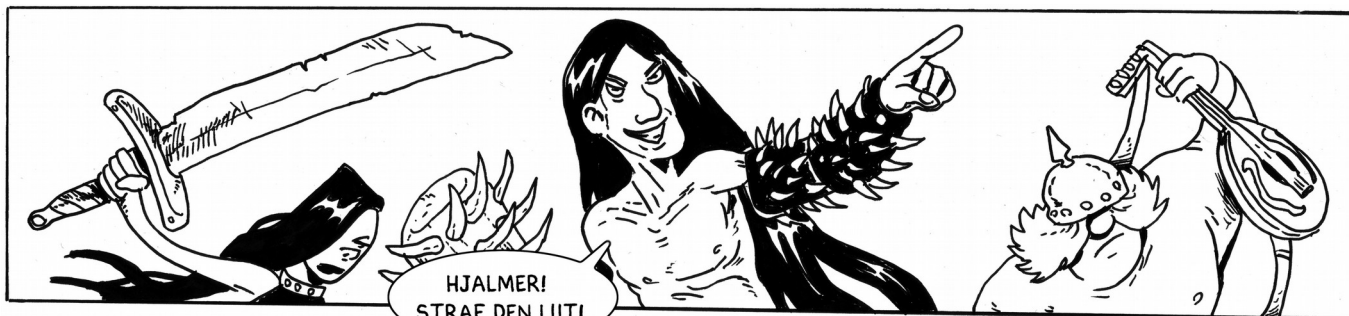
ER DET EN FRA DIN FAMILIE, GUNHILD?

I GÅR OG TILBEDER
EN FALSK ØRKENKULT,
DER ØDELÆGGER JERES KULTURARV
OG GØR JER BLØDSØDNE SOM SKOVSNEGLE!
I HAR BRUG FOR DEN SANDE RELIGION! DEN
ENESTE RELIGION DER GIVER JER ADGANG TIL
VALHALS EVIGE DRUKORGIER.

ASETROEN!











Sword & Sorcery-tema: Hva' fa'n er SWORD AND SORCERY

Af Klaus Æ. Mogensen

I anledning af dette nummers tema genopliver jeg min gamle artikelserie "Hva' fa'n er..." om forskellige undergenrer af fantastisk litteratur. Denne gang kigger jeg på hvad sword and sorcery er for noget.



Conan tegnet af Earl Norem

Hvad er sword and sorcery?

Wikipedia definerer genren sword and sorcery (S&S) som: "...en subgenre af fantasy der generelt er karakteriseret af sværdsvingende helte involveret i spændende og voldelige konflikter."

En enklere og nok lige så gyldig definition kunne være "historier der minder om Robert E. Howards fortællinger om barbaren Conan," for i højere grad end for de fleste andre undergenrer af fantastisk, er de fleste historier inden for denne genre i høj grad inspireret af netop én forfatters værk. Faktisk opstod navnet da den britiske forfatter



Robert E. Howard

Michael Moorcock i 1951 i et læserbrev i fanzinet *Amra* efterlyste en betegnelse for fantasy i stil med det, Robert E. Howard skrev. Den amerikanske forfatter Fritz Leiber foreslog som svar 'sword and sorcery' som en passende betegnelse – og dermed blev det. Vi kommer senere til at høre mere til disse tre forfattere, der om nogen bør regnes til genrens kerneforfattere.

Hvis vi skal prøve at beskrive denne genre mere end at lave en egentlig definition, så er S&S en undergenre af fantasy, hvor fokus mere er på en enkelt helts eller makkerpars personlige oplevelser end på store plots der omfatter en hel verdens skæbne.

"Helt" er måske et dårligt valgt ord i denne sammenhæng, eftersom hovedpersonerne i S&S typisk er antihelte som er drevet af egennyttige motiver såsom grådighed, hævnlyst, liderlighed eller ren og skær eventyrlyst. Hovedpersonernes personlige moralkodeks står typisk over de normer og love der hersker de steder de kommer, og derfor er hovedpersonerne ofte vandringsmænd, der har svært ved at finde et sted de kalder hjem – og måske heller ikke har lyst til det.

Selvom der findes magi i verden, er hovedpersonerne sjældent i særlig høj grad udøvere af det og har mere tiltro til deres evner med sværd eller andre våben. Magi er typisk mere sort end hvid, og brugen af det kan være forbundet med store omkostninger. Egentlige magikere er typisk rendyrkede hekse og nekromantikere snarere end gråskæggede vismænd. Religion er især repræsenteret af korrupte præster eller morderiske sekter, selvom der undtagelsesvis kan findes enkelte gode præster. I det hele taget lægger universet op til en desillusioneret, postmoderne tilgang til tilværelsen.

Tidlige værker

Ikke overraskende er det hos Robert E. Howard at vi skal finde de tidligste eksempler på S&S, men faktisk ikke i hans historier om barbaren Conan. Hans første S&S-historie var en lang novelle, "The Shadow Kingdom", udgivet i 1929, som foregik i det opdigtede land Valusia, der fandtes før Atlantis sank i havet. Hovedpersonen er Kull, en barbar fra Atlantis som har ranet tronen i Valusia. I historien bliver hans regime truet af en race af underjordiske slangemænd, som i årtusinder har været Valusias egentlige herskere.

"The Shadow Kingdom" blander heroisk fiktion som set hos H. Rider Haggard (*Kong Salomons miner*) og Edgar Rice Burroughs (*Tarzan*, *John Carter*)



Kull af John Bob Kim

med elementer af horror som set hos Edgar Allan Poe og H.P. Lovecraft. Denne kombination viste sig at virke særdeles godt til action-prægede fantasy-eventyr, og en genre blev født.

Howard skabte flere S&S-helte, blandt andet puritaneren Solomon Kane og pikteren Bran Mak Morn, men fik størst succes med sine historier om barbaren Conan, sat i den hyborianske tidsalder efter at Atlantis sank i havet, men før de historiske riger vi kender, opstod. Conan, som så dagens lys i 1932 i novellen "The Pheonix on the Sword" (en omarbejdet og udvidet Kull-historie), er en arketypisk sword and sorcery-helt. Han er en mægtig kriger med stærk vilje, stor frihedstrang og stor portion snu. Han har udpræget mistro til trolddom, men er ikke bange for at møde magiske trusler med koldt stål. I løbet af sin karriere (fortalt gennem et større antal noveller og en enkelt roman, som på ingen måde er udgivet kronologisk) er Conan klatretyv, lejesoldat, fribytter, ørkenkriger og til sidst konge. Hans rejser bringer ham vidt omkring i den hyborianske tidsalders pendants til Europa, Mellemøsten, Sydasien og Afrika.

Alle Howards S&S-historier blevet skrevet på mindre end ti år op til hans død i 1936, men selvom han aldrig selv opnåede nogen økonomisk succes via

dem (han tjente flere penge på sine westerns og bokserhistorier), skulle hans sword and sorcery-figurer senere danne grundlag for et medieimperium med bøger, tegneserier, film, tv-serier og computerspil.

Howards fortællinger inspirerede flere andre forfattere til at skrive lignende historier, og dermed var en genre født. Blandt de tidligste var den kvindelige forfatter C.L. Moore, som skabte den første kvindelige S&S-heltinde, Jirel of Joiry, som optrådte i seks historier 1934-39.

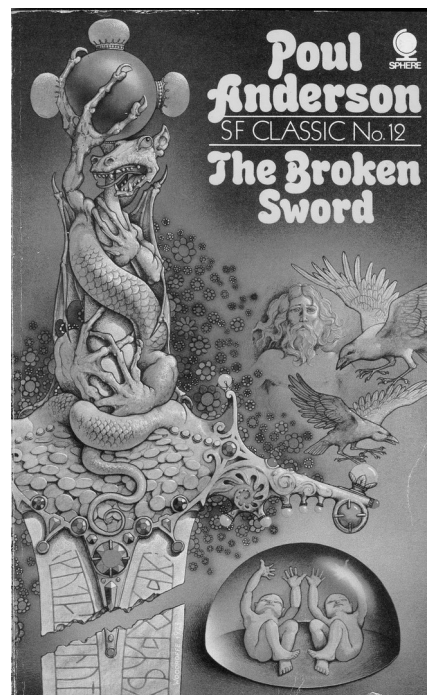
Hovedværker

Den første store arvtager for Robert E. Howard var den amerikanske science fiction- og fantasy-forfatter Fritz Leiber, der i 1939 sammen med vennen Harry Otto Fischer skabte makkerparret Fafhrd & the Gray Mouser, som var baseret på dem selv. Fafhrd er en stor, muskuløs og rødskægget barbar fra det kolde nord, mens the Gray Mouser er en lille, listig, mørklødet tyv og tidligere troldmandslærling sydfra.

Leiber skrev uregelmæssigt om dette makkerpar i næsten 50 år. Ligesom med Conan (og la-størstedelen af klassisk S&S) er langt de fleste historier om Fafhrd & the Gray Mouser noveller og kortromaner, men en enkelt



Fafhrd & the Gray Mouser
af Michael Whelan



roman, *The Swords of Lankhmar* (1968).

Ud fra næsten alle betragtninger var Leiber en bedre forfatter end Howard, og historierne om F&GM er mere komplekse, subtile og farverige end Howards historier om Conan, uden at mangle den fortællemæssige råhed, der var Howards store styrke. Trods disse kvaliteter har Leibers fortællinger ikke haft den store succes med at tage springet til andre medier, på nær nogle kortlivede tegneserier, måske fordi en stor del af kvaliteten ligger i Leibers leg med sproget.

Andre forfattere forsøgte sig med genren, men typisk med mere litterær end kommerciel succes. Blandt disse kan nævnes Poul Anderson, hvis tidlige roman *The Broken Sword* (1954) regnes som et hovedværk i S&S. Romanen er baseret på nordisk og nordvesteuropæisk mytologi og har derfor en del overfladiske lighedspunkter med *Ringenes Herre*, hvis første bind udkom samme år.

Både Howard og Anderson var inspirationskilder for Michael Moorcock, der nok må regnes som den største sword and sorcery-forfatter siden Howard. I 1961 introducerede han sin mest kendte figur, Elric of Melniboné,



Elric af Rodney Matthews

der er skabt som et bevidst modstykke til Conan såvel som til *Ringenes Herre*, som Moorcock fandt for tung og højskolero-mantisk.

Elric er en fysisk svagelig konge af et oldgammelt, dekadent rige befolket af en vagt elveragtig race. Han er civiliseret og afhængig af trolddom for at kunne overleve, blandt andet det magiske sværd Stormbringer, der æder sjælene af de folk, det slår ihjel, og giver noget af denne livskraft videre til den der svinger det. Elric er en tragisk helt, som igen og igen må se dem han elsker dø, ofte for hans egen hånd.

Moorcock skabte flere andre fantasy-helte efter nogenlunde samme skabelon som Elric, blandt andet Corum, som sætter sig for at slå kaosguderne ihjel, og Hawkmoon, en kriger i et fremtidigt samfund hvor højteknologi, magi og sværdkamp eksisterer side om side. Moorcock var yderst produktiv, især tidligt i karrieren hvor han typisk skrev 15.000 ord hver dag og derved kunne skrive en kort roman på bare tre dage – hvad nogle af dem også bærer præg af. Senere skrev Moorcock mere litterære fantasy-værker, men han vender stadig med mellemrum tilbage til sin mest kendte figur, Elric.

I 1960erne og 1970erne var sword and sorcery-genren ved at gå i glemmebogen, men fik nyt

liv i kraft af nogle antologier redigeret af forfattere, der selv havde prøvet kræfter med genren, nemlig L. Sprague de Camps *Sword and Sorcery* (1963) og Lin Carters serie *Flashing Swords!* (1973-81). Carter og de Camp redigerede også 1966-77 en bogserie med optryk af Conan-historier, inklusive et par helt nye romaner skrevet af dem selv og mange Howard-noveller omskrevet eller færdiggjort af andre.

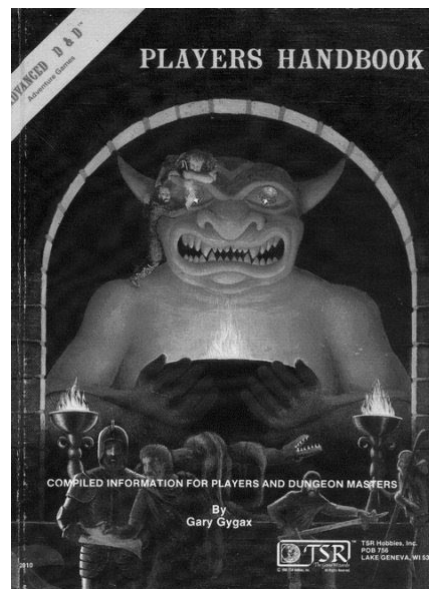
Genrens betydning

Sword and sorcery-genrens fortællestil med ofte korte, afrundede historier med gennemgående hovedpersoner har gjort den meget velegnet til serielle medier såsom tegneserier og tv.

Mest kendt er (naturligvis, fristes man til at sige) Marvel Comics Conan-tegneserier, der havde deres storhedstid i 1970erne, hvor de blev oversat til mange sprog (bl.a. dansk) og var medvirkende til at genskabe fantasy-genrens popularitet i en tid hvor de fantastiske genrer ellers i årtier havde været domineret af science fiction. Marvels Conan-tegneserie, især de tidlige numre skrevet af Roy Thomas og tegnet af først Barry Smith og siden John Buscema, var mere end Howards egne historier grundlaget for filmene fra 1982 og 1984 og genindspilningen fra



Xena: Warrior Princess, spillet af Lucy Lawless



2011. I 1990erne blev der lavet to animerede tv-serier og en live action tv-serie med Conan, men ingen af disse har meget tilfælles med Howards historier.

Mere populære på tv var serierne *Hercules: The Legendary Journeys* og *Xena: Warrior Princess* fra 1990erne. Serierne blandede humor og action i et miljø meget frit baseret på oldtidens Grækenland. Især Xenas popularitet førte til at andre tv-selskaber lancerede serier baseret på samme skabelon, blandt andet *The Adventures of Sinbad* (1996-98). I 2015 blev det annonceret at der kommer en remake af *Xena: Warrior Princess*, produceret af den gamle series producenter, Sam Raimi og Roger Tapert.

Sword and sorcery har mere end for noget andet medie fået indflydelse på rollespil. Det klassiske rollespil *Dungeons & Dragons* er i det store og hele et opkog af Robert E. Howards Conan-univers, Fritz Leibers *Fafhrd & the Gray Mouser* og elementer fra Andersons og Moorcocks S&S-romaner. Selvom der efterhånden findes rollespil i alle tænkelige genrer, er det stadig sword and sorcery-spillene som er de mest populære, bl.a. *Pathfinder* og *13th Age*.

Sword & Sorcery-tema: LEJEMORDEREN

Novelle af Nick Just



Nick Just (f.1989) elsker al slags fantasy, fra Joe Abercrombie til Terry Pratchett og Diana Wynne Jones. Han har netop færdiggjort et speciale om fantasy i Danmark (bl.a. om Sven Ørnstrup og Lene Dybdahl) på Århus Universitet. Han er snart færdig med sin første fantasyroman, Murbyen; i mellemtiden er han hermed førstegangs-publiceret i Himmelskibet.

“Assassin?” spruttede Nils. Et sprøjt af billig vin skød ud fra hans venstre næsebor i overraskelse, og han kiggede på mig som var jeg en tohovedet ko der sked ud af den forkerte ende.

“Ja!”

“Du vil være en assassin?” Han tørrede sig om næsen og munden med det ene jakkeærme, som allerede var beskidt og uvasket.

“Hvad er der galt med det? Far klager altid over at jeg ikke foretager mig noget, og mor er konstant urolig fordi jeg ikke har giftet mig. Det her kunne løse begge dele,” svarede jeg begejstret.

“Du kan ikke bare være en assassin.”

“Jeg har købt en kniv,” sagde jeg og viste den til ham. Den var grov og kantet, en smule sløv, og lidt rusten.

“Der skal mere til end en kniv,” svarede Nils.

“Ja, jeg skal bare finde én der vil have en eller anden af vejen. Så finder jeg ham og BAM – penge.”

Nils rystede på hovedet.

“Olav, du ligner et fugleskræmsel med kolera. Du har samme niveau af karisma som en kartoffel, og jeg har hørt stenskred mere stille og snigende end du nogensinde har været.”

“Det er bare øvelse,” svarede jeg stædigt og tog karaflen med vin ud af hånden på ham.

Vi sad i tykke vinterjakker der var alt for store til os, og kiggede ud over det snedækkede landskab syd for Hvideløb. Vi var på toppen af et højdedrag lige under et klippefremspring som gav en smule ly for den bidende vind som konstant blæste her i Norden. Vi havde våget os herud for at nyde billig vin som Nils havde snuppet fra købmanden Manfreds lager efter han havde fået besked på aldrig at komme tilbage til forretningen igen – og endda kun efter at have været ansat en enkelt dag. Vi var ikke særlig langt fra byen hvor folk sad indendøre og nød

varmen fra deres bål og lod sterinlys brænde i vinduerne for at holde kulden ude. Jeg tog et par store slurke af den bitre vin før jeg gav den tilbage til Nils igen – den smagte nærmest af eddike.

“I morgen sætter jeg mig ned på kroen i et skummelt hjørne og hører på hvad folk snakker om. Når der er en der brokker sig over en urimelighed begået mod ham, så melder jeg mig til tjeneste. Strygende frem fra skyggerne, og klar til at gøre verden til et bedre sted.”

Nils sukkede og tømte det sidste af karaflen. Han rystede den skuffet efterfølgende og smed den fra sig.

“Lad os komme hjemad. Jeg kan ikke føle mine fødder.”

Kroen stank af sprut og høl, og genlød af latter og skingre pigeskrig fra når serveringspigerne blev nappet hårdt i balderne. Jeg sad i hjørnet længst fra døren, og havde i dagens anledning en kutte som dækkede mit hoved og efterlod mit ansigt i dystre skygger. Det var i hvert fald sådan det burde være. De to fulde tømrrersvende over for mig blev ved med at pege fingre ad mig. Jeg lod som ingenting og holdt ørerne åbne. Samtalerne var mange i aften, og gik på mange forskellige ting: Høsten ville blive dårlig igen i år, Manfreds datter Signe horede åbenbart sig selv ud, men hvad var det – dragefyrsten Karam Buford havde hævet skatterne, igen. Jeg rejste mig resolut op, og undgik næsten at snuble over en skammel der var blevet sat for enden af bordet. Jeg rettede min vægt og fik sat min ene fod lidt længere ud så jeg ikke faldt, og jeg fortsatte i elegant gang hen mod bordet hvor de tre mænd havde snakket om Buford. Jeg smækkede min kniv hårdt ned i egetræsbordet og fik øjeblikkeligt mændenes opmærksomhed. Kniven væltede det næste sekund – jeg burde nok få den slebet.

“Hvad har du gang i, knægt?” spurgte manden til venstre for

mig bryskt. Han havde en skallet isse og et mægtigt rødt skæg, flettet i lange, filtrede fletninger med guldringe hængende i bunden af hver for at holde håret sammen. Hans hud havde samme farve som røget skinke, og hans øjne var så små at de nærmest forsvandt i ansigtet på ham.

“Buford. Jeg kan hjælpe på problemet,” sagde jeg, og førte langsomt min pegefinger over halsen på mig selv.

De tre mænd kiggede målløse på mig, så kiggede de alle synkront ned på min kniv og tilbage på mig. Derefter brød de ud i rungende latter. Alt for rungende. Den blev kastet mellem væggene og ekkoede tilbage, så den lød tifold af hvad den var. Manden over for mig, en middelaldrende fyr med gråttjavset hår og et stort modernmærke i panden, faldt bagover af grin. Han vred sig og græd i fryd som han fortsatte med at grine på gulvet. Manden til højre havde fået sin sprut galt i halsen og hostede og grinte på skift mens han bankede sit trækrus mod bordet igen og igen. Jeg trak min kutte lidt tættere om ansigtet for at skjule mine skægløse kinder.

“Dig?” klukkede den rødskæggede. “Ordne Buford?”

“Jeg skal have betaling,” sagde jeg.

“Betalings?” grinede den rødskæggede, og jeg var lige ved at tro at han også ville falde af stolen. “Du vil have betaling? Nuvel, hvis du ordner Buford, så giver jeg dig 100 guldstykker!”

De grinede alle lidt mere før manden til højre endelig fik vejret igen og sagde: “Hvis du dræber Buford, så giver jeg dig et bedre sværd end du kunne drømme om. Magisk også,” fniste han.

“Og du kan få min datter til brud!” sagde den gråttjavsed fra gulvet før de alle grinede videre igen.

“Vi har en aftale,” svarede jeg, og forlod bordet og kroen uden et ord mere.

Næste morgen ved morgen-

bordet sad jeg med min paratpakkede ryksæk placeret mellem benene mens jeg spiste min grød. Jeg havde taget et ekstra par støvler med, et stort stykke tørt ost og en stor pose med tørret frugt. Alt sammen fra vores vinterlager. Jeg undskyldte det over for mig selv med at mine forældre ikke vil have en mund mere at føde på mens jeg var væk. Over for mig sad min far, og min mor var i køkkenet og gjorde rent.

“Ved du hvor Karam Buford holder til?” spurgte jeg over bordet.

“Dragefyrsten Buford?” svarede min far med overskægget fyldt med grød. “Regerer over hele Norden. Bor på slottet i Drakanfort. To dage på hesteryg herfra. Hvorfor? Du interesseret i politik nu?”

Min far havde tendens til at korte sine egne sætninger af, og tale i små korte formuleringer når han endelig gjorde. Hans yndlingsord var nej.

“Ikke ligefrem,” svarede jeg.

“Nej,” sagde han, og nikkede.

Jeg slubrede resten af min grød i mig og greb min taske og gik hen til døren for at smide min store vinterjakke over skulderen.

“Hvor du på vej hen?” gryntede min far surt.

“Er det en pige?” spurgte min mor håbefuldt ude fra køkkenet.

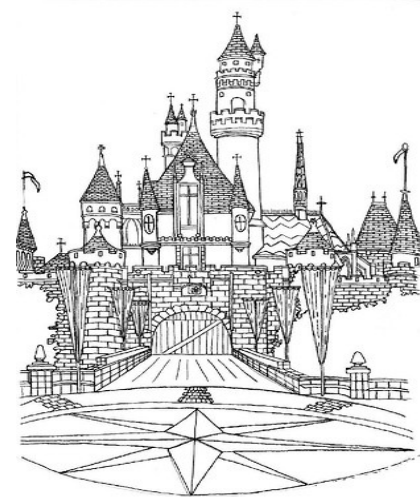
“Nej,” svarede min far og jeg i kor. Min far kiggede tvært på mig.

“Ville ønske du ville få et ordentligt arbejde. I stedet for alt det druk med ham Nils.”

“Jeg har et arbejde, far,” svarede jeg, og så lukkede jeg døren bag mig.

Jeg var heldig at have fået et lift efter kun et par timer ude i kulden. Jeg havde spurgt alle med en hest spændt for vognen, men til slut var der kun en enkelt der skulle til Drakanfort. Han rejste normalt alene, og snakkede nærmest ikke. I to dage sad jeg og frøs bag i hans vogn, og om aftenen byggede jeg bål og lavede

mad til os begge. Endelig, efter hvad der føltes som evigheder, var jeg nået frem. Drakanfort var ulig noget andet jeg nogensinde havde set. Byen var omgivet af solid klippe som formede en ti meter høj mur, hvor enorme fakler brændte langs toppen. Portene var hugget ud af klippen og forsynet med tykke jerngitre som blev hejst op for rejsende. Da vi blev lukket ind, kunne jeg ikke lade være med at lægge mærke til vagternes guldglitrende hjelme og deres blodrøde kapper, som de bar over skuldrene. Inden for muren hoppede jeg hurtigt af og takkede for liftet.



Herinde var det mest iøjnefaldende det store palads i centrum. Selv her fra udkanten kunne jeg se de knejsende, bronzefarvede tårne hæve sig op over resten af byen. Store, brede trappegange kunne ses på ydersiden af borgen, og jeg kunne skimte små skikkelser bevæge sig op og ned af disse som de tog sig af den daglige gang på paladset. Min opmærksomhed blev hurtigt tiltrukket af en flok velklædte mennesker på gaden i farvet tøj og kjoler, og med solide støvler, som bevægede sig mod en åben plads en enkelt gade væk. Jeg besluttede mig at følge i hælene på dem for at se hvad påstyret var om. Efter kun nogle hundrede meter kunne jeg beskue den åbne plads, som formede en hævet halvcirkel, og hjertet røg

op i halsen på mig. Der på platformen, hævet over den enorme menneskemængde, stod en drage. Vingerne samlet over ryggen, dens dæmoniske hoved drejet mod himlen, som overvejede den at stige til vejrs hvert øjeblik.



Den var majestætisk at se på. Dens blå reptilskæl fyldte dens ryg og skuldre som en pladerustning af skinnende diamanter. Dens lange grågrønne bug hvilede ukomfortabelt på det kolde stenplateau, og dens savtaktede hale svingede uroligt bag den. Dens hjerte var at se igennem huden da det lyste op som sin egen lille sol. Hver mand og kvinde i forsamlingen kunne følge uhyrets hjerteslag. Som det eneste menneske der også stod på plateauet var en høj skikkelse i en lang blå kappe og med langt blondt hår. Det måtte være Karam Buford – manden jeg var kommet for at dræbe. Jeg sank en enkelt gang, meget dybt, og begyndte så at skubbe mig igennem menneskemængden for at få et bedre kig på mit mål. Folk var ikke vilde med at flytte sig, og de stod meget tæt. Efter et par meter kom jeg til at vælte en lille pige med en kurv, og skyndte mig at kravle imellem benene på tre store mænd for at slippe for følgerne. Jeg fik albuet mig vej fremad, og måtte bide en jævndreng der skubbede mig, men endelig var jeg på forreste række. Det var her at

Buford begyndte at tale. En lys og ren stemme hævdede sig over mængden, og alle blev stille og lyttede. Den stemme, de former, det ansigt. Karam var et pigegenavn.

Før jeg nåede at komme mig over min overraskelse greb en vagt hårdt fat i min ene arm. Jeg kiggede panisk på hans arrede ansigt.

“Hvad laver du over stregen?” spurgte han vredt mens hans greb om min arm strammedes. Jeg kiggede ned, og jeg stod ganske rigtigt lige forbi en tyk hvide streg, tegnet op med kridt. Jeg kiggede tilbage på vagten, men før jeg kunne nå at svare fik jeg en syngende lussing med en jernbehandsket næve. Jeg faldt halvt til jorden, men han hev mig op igen for at give mig en ekstra.

“Holdt!”

Det var en lys kvindestemme, og jeg kiggede fortumlet op på den hævdede platform. Karam havde stoppet sin tale og kiggede nu ned på mig og vagten jeg støttede mig til. Vagten knælede øjeblikkeligt, og slap i samme bevægelse sit tag i mig. Jeg faldt uelegant til jorden, og endte på maven, hvor jeg stirrede op på Karam. Foruroligende nok vendte dragen nu også sin opmærksomhed mod os. Dens øjne var så store som midsommerbål, men mærkeligt menneskelige.

“Hvad har denne dreng gjort for at føre til sådan forstyrrelse?” spurgte Karam.

“Han... han overtrådte... strengen,” stammede vagten nervøst til svar, hans øjne stadig sænket mod jorden. Karam kiggede på mig, og jeg skælvede under hendes blik. Jeg var et sandkorn, et strøg af støv, en kaninlort. Jeg var intet mod hende, og jeg kunne ikke om jeg skulle leve 100 år forestille mig hvordan en som mig nogensinde skulle kunne dræbe en som hende. Hun talte tre tydelige ord i et mystisk, kradsende sprog der fik luften til at vibrere og himlen til

at rumle, og en kugle af flammende ild rejste sig over hendes ene hånd. Den hvilede der og kastede hendes ansigt i et mørkerødt og ubekvemt skær. Jeg sank igen. Jeg skulle aldrig være kommet her. Nu var mit liv forbi. Jeg ville ende mine dage som en bunke aske, spredt for vinden i en fremmed by hvor jeg kendte ingen. Karam sagde et sidste ord i sit uforståelige sprog og jeg lukkede øjnene i rædsel og bed tænderne sammen.

Et langt sekund gik, men jeg var her stadig. Jeg åbnede øjnene, mere forvirret end noget andet. Hendes sidste ord havde slukket ildkuglen igen.

“Du er heldig, bondedreng,” sagde hun. “Jeg har lige mistet min mundskænk, og hans position er åben. Før ham til paladset!”

Vagten der havde knælet, greb mig før jeg nåede at tænke en tanke eller sige et ord, og slæbte afsted med mig.

Uden større ceremoni var jeg blevet smidt ind i et overdådigt kammer i bleg marmor. Døren var øjeblikkeligt blevet låst bag mig, og jeg var efterladt der alene. Værelset var uhyggeligt hvidt. Yderst mod rummets ene hjørne stod et bord i lyst træ med en enkelt stol for. Et stort spejl hang på den modsatte væg, og reflekterede det blege lys fra værelsets eneste vindue. I midten af rummet modsat døren var en lille hvid seng med plads til en enkelt person. Dens lagner var lagt stramme og perfekte, og en behagelig blød dyne lå foldet sammen på toppen af den. I kammerets fjerneste hjørne var et hvidmalet tøjskab slået åbent, og på gulvet foran lå et væld af magerkjortler i forskellige former og farver, som om Karam ikke havde kunne finde det hun ledte efter da hun havde klædt sig på til dagen.

Da jeg var kommet lidt til hæfterne brugte jeg tiden på at gå panisk frem og tilbage i værelset i mindst en time. Jeg turde ikke røre noget af frygt for at

dette ville gøre Karam vred, og det var først efter lang tid at jeg kom i tanke om at jeg kunne flygte ud af vinduet. Jeg sprang derhen i to lange skridt og kiggede ud. Det gav mig en glimrende udsigt ud over byens sneklædte tage, men det ødelagde også fuldstændig min idé om at bruge vinduet som udgang. Menneskerne under mig lignede myrer, og jeg betvivlede stærkt at jeg ville overleve sådan et fald.

Jeg sprang næsten en meter i vejret da jeg hørte dørlåsen gå op. Karam kom ind med en sølvplatte i den ene hånd med en halvkuppel som låg. Hun lukkede døren bag sig og satte tallerkenen på bordet uden at værdige mig et blik. Hun kaldte mig over, og skælvende stillede jeg mig for bordenden mens hun satte sig i den eneste stol.

Nu da hun var tættere på kunne jeg bedre se hende. Hun var en kvinde i tredive med blondt hår der var gråsprængt ved den ene tinding. Hendes øjne var som to små stykker is og der var små sorte rande under dem, men hendes ansigt var stadig smukt og havde stadig meget af hendes ungdommelighed over sig. Hendes kæbe var stærk, men hendes næse lille og fin. Hun løftede halvkuplen og afslørede noget så almindeligt som en skål suppe og to skeer. Den ene var af træ og den anden af sølv. Hun rakte træskeen til mig.

“Du gjorde noget dumt i dag,” sagde hun.

Jeg nikkede flere gange.

“Men det var en fejl, og du kunne ikke vide det. Jeg kan se på dig at du ikke kommer fra byen, og jeg kunne ikke have at en af mine vagter tæskede dig foran hele forsamlingen når min tale handlede om hvordan jeg ville gøre mere for farmerne og de fattigste i Norden.”

“Ja, eller... nej, mener jeg,” svarede jeg uroligt. Hun smilede bare til mig. Et lille, men meget menneskeligt smil.

“Nu skal du høre. Du tager bare en skefuld suppe, og så hvis

du ikke dør inden for de næste fem minutter, så kan du gå igen. Tage hjem.”

Forbløffet nikkede jeg igen.

“Tusinde, tusinde tak,” sagde jeg med store øjne. Det var sådan en vidunderlig tanke at jeg faktisk kunne slippe væk herfra i live. Jeg tog forsigtigt en skefuld suppe op i min træske, og puttede den i munden uden fortrydelse. Det var en velsmagende suppe, og jeg lagde træskeen ned på bordet igen mens Karam kiggede neutralt på mig – stadig med sit lille smil. Jeg stod der lidt i stilhed og trippede for mig selv, men det føltes ikke som om jeg var forgiftet. Jeg havde det glimrende ud over min dødsangst.



“Det er ellers en skam med det mærke,” sagde hun og førte roligt en hånd op for at røre mit kindben. Jeg trak mig næsten væk i smerte.

“Foruden det kunne du være ganske køn. På sådan en lidt skravlet måde.”

Hun sagde et ord der fik lyset til at trække sig sammen. Rummet mørkede et øjeblik, og smerten i min kind forsvandt. Jeg mærkede overrasket på min kind, og hævelsen var væk. Karam tog sin hånd ned igen og begyndte at spise sin suppe. Det gippede i mig for at komme ud

af døren, men hun havde endnu ikke givet mig tilladelse, så jeg ventede. Hun spiste langsomt uden at kigge på mig, og da hun var færdig skubbede hun den tomme tallerken fra sig.

“Tag den med ned i køkkenet, og sig at jeg har givet besked på at du skal forsynes til din rejse. Held og lykke med resten af livet, unge mand. Jeg er sikker på at du bliver en god stalddreng, eller noget i den stil.”

Hun vinkede mig af og jeg tog tallerkenen og bestikket og skyndte mig mod døren mens jeg takkede endnu en gang. Hun rejste sig også, og gik over mod sengen i værelset. Lige da jeg tog i dørhåndtaget hørte jeg noget overraskende – en sagte snorken. Mit hjerte stoppede et øjeblik med at slå, og jeg slap langsomt dørhåndtaget mens jeg vendte mig om. Karam var faldet i søvn med halvdelen af kroppen liggende på sengen, og benene hængende udover. Hun måtte have været aldeles udmattet. Jeg kunne ikke fatte mit eget held. Måske havde jeg alligevel en chance for at fuldføre min opgave. Om hun så kunne kontrollere elementerne og havde en drage, så var hun ufarlig mens hun sov.

Jeg stillede forsigtigt opvasken fra mig og trak min kniv – den havde de ikke engang taget fra mig. Jeg gik med tunge, langsomme skridt hen mod hende. Hun så faktisk meget uskyldig og almindelig ud som hun lå der og trak vejret blødt. Jeg hævede kniven over hende, men stoppede. Var det virkelig det rigtige at gøre? Ville jeg være en der dræbte andre mennesker bare fordi jeg fik besked på det? Jeg tøvede med kniven hævet. Jeg kunne ikke gøre det.

Jeg skulle lige til at sænke kniven og gå, da Karam pludseligt slog øjnene op. Hun spærrede øjnene vidt op da hun så mig stå over sengen. Hendes blik gik fra mit ansigt til min kniv og tilbage igen. Jeg bevægede lydløst læberne, men ingen ord ville komme ud.

“Du er en af dem!” sagde hun vredt.

Jeg tabte kniven i chok. “Nej, nej, du har misforstået! Det er slet ikke som det ser ud!”

Men det var for sent. Hun rejste sig op og begyndte at tale i magiens sprog. En lang og kompliceret formular. Hendes ord sugede luften ud af lokalet – det var som at ånde tørt papir. Varmen steg ulideligt, og virkeligheden omkring os knagede og vred sig under hendes magt. Panik var ikke længere et stærkt nok ord til at beskrive hvad jeg følte. Jeg stoppede fuldstændig med at tænke. Min hjerne slog bare fra, og så tog jeg et skridt fremad og kyssede hende.

Hendes besvægelse blev afbrudt med et ‘hmpf’ og temperaturen i lokalet blev normal igen. Luften var til at indånde. Der gik et kort sekund før hun gengældte mit kys. Overrasket trak jeg mig næsten væk da hendes tunge legesygt flikkede til min. Hendes bløde læber trak sig tilbage og hendes hænder fandt mine skuldre. Hun kiggede på mig med den mest pure overraskelse der findes.

“Jeg troede aldrig nogen ville turde at kysse mig igen.” sagde hun stille og fascineret. Så slog hun pludseligt øjnene vidt op i

forfærdelse.

“Hva’? Hvad? Er du okay?” Ordene raslede ud af mig.

“Jeg færdiggjorde ikke formularen.” sagde hun bange.

“Du gjorde ikke hvad?” spurgte jeg forvirret.

Hun skubbede mig fra sig, og hun var overraskende stærk. Jeg fløj hen i den modsatte ende af rummet og faldt direkte på bagen. Jeg kiggede op på hende som lyset forsvandt fra hendes øjne og hendes blodårer svulmede op og blev sorte. Med et pop og en slimet, svubbende lyd eksploderede hun ud over hele kammeret.

Jeg tørrede blodet væk fra øjnene og så ud i rummet som nu var mere rødt end hvidt, og jeg brækkede mig højlydt og længe. Da der ikke var mere tilbage at kaste op andet end sort, slimet væske, fik jeg rystende stablet mig selv på benene. Der var intet spor af Karam, ikke engang en kropsdel – kun blod. Alting var farvet af det. Der lød et brøl som en kombination af et frygteligt tordenvejr og et jordskælv – dragen var ikke længere bundet til sin mester.

Jeg fik fumlende samlet min kniv op og satte den i bæltet i tredje forsøg, og jeg tumlede ud af døren til værelset.

Jeg har ingen idé om hvordan jeg kom fra paladset og ned til byporten, men hele byen var i panik over dragen der spredte ødelæggelse, hvilket nok hjalp ved det at ingen kiggede på mig to gange. Der stod ingen vagter ved porten, og gitteret var endda hejst op så jeg kunne komme ud. Vagterne havde nok travlt med ødelæggelserne i centrum. I himlen bag mig lød lyden af den blå drage, der endnu engang løsnede en gigantisk ildkugle mod byen. En løbsk, sadlet, herreløs hest var på vej forbi mig i panik, men jeg nåede at gribe dens tøjler, og fik i en kræftanstrengelse stoppet den. Jeg beroligede den og aede dens bløde hals før jeg svang mig op, og nærmest lagde mig forover i sadlen af udmattelse. Lyden af endnu en ildkugle fra himlen satte hesten i gallop ud mod skoven, og først lang tid efter stoppede den og satte farten ned. Jeg lænede mig tilbage i sadlen i den stille grantræsskov og kiggede op på en vidunderlig dragefri himmel. Træt traskede hesten videre under mig, mod Hvideløb, hvor jeg kunne hente min belønning.

* * *



Sword & Sorcery-tema: 'CONAN BARBAREN' SOM TEGNESERIE



Af Tue Sørensen



I 1960'erne rasede forlaget Marvel Comics derudaf, drevet af deres adskillige superhelte-succeser; den samme bunke serier som de store Marvel-film i dag er baseret på. Marvelbossen Stan Lees højre hånd var forfatteren og redaktøren Roy Thomas, og han fik en dag den idé at Robert E. Howards *sword and sorcery* historier om barbaren Conan i sagnlandet Cimmeria egentlig ville egne sig ret godt til at blive lavet som tegneserie. Da han kontaktede Howard-familien for at forhandle om tegneserierettighederne, viste det sig at Marvel kunne få rettighederne for en slik! De begyndte derfor at udgive serien *Conan The Barbarian* i 1970, og få år efter blev linjen udvidet med et tykkere tegneserie-magasin i sort/hvid, *Savage Sword of Conan*. Det var lige sådan noget publikum i 70'erne tørstede efter, og da der i denne periode ikke udkom noget nyt prosa-materiale med figuren, var det tegneseriernes succes der førte direkte til de Conan-film, Hollywood producerede i 1982 og '84. Et tredje Marvel-produceret seriehæfte kom til i 1980, *King Conan*, om figurens tid som konge af det mægtige rige Aquilonia.

Kulørte kulturer

Hvis man vil have klassisk *pulp adventure*, så bliver det ikke mere kulørt, mandigt og spektakulært end hos Robert E. Howards Conan, hvad enten det er i de gamle noveller eller de senere tegneserier. Det foregår i en fortid der ligger 10.000 år før vor tidsregning, blandt en lang række proto-kulturer som senere er gået i glemmebogen. Der er vilde slag og sværdekampe når Conan er lejesoldat i diverse krige; der er spændende tyvetogter når han er ude og berøve de rige deres skatte – og endelig er der sumpmonstre, ligædere, troldmænd og en bred vifte af andre modbydelige magiske misfostre, samtidig med at man også kan støde ind i naturlige

uhyrligheder som overlevende dinosaurer, sabelkatte, kæmpehvaler og meget mere. Og alt skal klares med fysisk styrke, handlekraft og snilde i en verden der kun indeholder middelalderlig teknologi. Conan er den fødte konge i denne verden, udstyret med den optimale menneskelige (Schwarzenegger-)fysik kombineret med mod og mandshjerte – og et godt sprogøre! Han kender sin verden og har regnet ud hvornår der skal bruges råstyrke og hvornår der skal bruges kløgt, og han nyder sin status som den kapable barbar og marodør der kan klare sig selv i enhver situation. Gennem hans eventyr kommer vi rundt i de dusinvis af spændende proto-nationer der findes i den såkaldte hyboreanske tidsalder; kulturer som er brilliant inspireret af allehånde gamle kulturer fra den virkelige verdenshistorie. Det er kræset for historieinteresserede; der er skøn substans i at kunne genkende et givent land som f.eks. en blanding af Tyrkiet, Rusland og Persien, fordi figurene har varianter af navne fra de regioner, og delvist genkendelige gamle royale titler, tøjstil, arkitektur, etc. Det virker faktisk bemærkelsesværdigt overbevisende som en glemt proto-version af de kendte kulturer.

Der er gennem det sidste halve århundrede produceret langt flere tegneseriehistorier med Conan end der er Robert E. Howard-noveller – ja, der er sågar også tegneserieversioner af Conan-romaner af andre forfattere, udgivet i nyere tid – og derfor er vi gennem tegneserierne kommet til at kende Conans verden i fantastiske detaljer og i alle afkroge. Superkontinentet med de hyboreanske nationer svarer til Eurasien og Nordafrika, og Conan møder alle mulige kulturer, fra pirater og proto-skotske klaner til afrikanske krigere, østlige ninjaer og kvindelige samuraier, og imperier af romersk tilsnit hvor han går i arenaen som gladiator. Der er også historier hvor han forvilder sig til de ame-

rikanske kontinenter og møder tidlige versioner af eskimoer, indianere og inkaer. Det er denne spændende historiske substans som jeg personligt finder absolut mest interessant ved denne verden, mens jeg interesserer mig en del mindre for de magiske væsner der med usvigelig sikkerhed dukker op i de fleste historier og siger "bøh!". Men det er en farverig, underholdende og altid actionfyldt oplevelse at læse Conan-tegneserier, og hvis man er ude efter ægte kant og intensitet og i øvrigt er fascineret af eksplosiv handlekraft og rå menneskelig (og mandehørmende) formåen, så må disse tegneserier anbefales på det kraftigste.



Conan og serieskaberne
Marvels Conan-eventyr starter som nævnt i 1970, og det starter med et brag – et brag ved navn Barry Smith (senere Barry Windsor-Smith, herefter omtalt som BWS). Han var en ung tegner i rivende udvikling som i løbet af det forgangne år kun havde lavet et par fill-in numre på andre Marvel-serier, og kunne overtales til at tegne *Conan The Barbarian* for en lav løn (bl.a. fordi serien i begyndelsen kun udkom hver anden måden – det varede dog ikke længe før den blev månedlig).



En side af Barry Windsor-Smith

Han tegnede, efter manus af Roy Thomas, de første 24 numre af serien (minus #17 og 18), og det er stadig hans numre som er de mest legendariske Conan-tegneserier overhovedet. En del af dem udkom endda på dansk (i sort/hvid) i *Seriemagasinet* og *SM Solo*, i et album i *Karat-Serien*, samt i fire tykke farvebind fra Carlsen. BWS udviste en dybt stemningsfuld og kunstnerisk stil som den dag i dag står som noget af det ypperste fra den amerikanske tegneserieindustri. Udover hæfterne i hovedserien lavede han også nogle historier i de sort/hvide magasiner, specielt den berømte "Red Nails", som senere også udkom i en farveudgave. Conan i BWS' streg var til at begynde med lidt mere splejset end figuren senere blev. En anden af de tidlige tegnere som tog sig af Conan var Neal Adams, og det er måske mest hans fortjeneste af Conan blev grafisk etableret som det muskelbundt, vi kender i dag. Efter BWS' forløb var det ingen ringere end en af Marvels superstar-tegnere, John Buscema, der blev hovedtegner på serien, og han indledte da et livslangt kærlighedsforhold til figuren. "Jeg kunne tegne Conan for evigt," har han udtalt, og det gjorde han næsten også. Han havde flere

gode perioder på både *Conan the Barbarian* og *Savage Sword of Conan*, og han tegnede kort før sin død i 2002 også en af Marvels sidste Conan miniserier, *Conan: Death Covered in Gold* #1-3 fra 1999. Udover Roy Thomas og BWS var John Buscema uden tvivl den hovedansvarlige for at holde Conan-tegneserier i live på et højt kvalitetsniveau. Hans mest spændende forløb med Conan var da han samarbejdede med den briljante filippinske rentegner Ernie Chan på #84-115, minus diverse fill-in numre, af *Conan The Barbarian*. Det var i øvrigt nogle af de historier der udkom som back-up-historier i det danske *Moon Knight*-blad i begyndelsen af 80'erne. Ernie Chans rentegningsstil var på en gang rund og rå, og med undtagelse af BWS' periode har Conan ganske enkelt aldrig set bedre ud end i Buscema & Chans streger. Med en sådan kvalitet af tegninger, blev Roy Thomas også motiveret til at skrive bedre historier.



Ernie Chan er den der har rentegnet flest Conan-historier overhovedet, og det er altid en udsøgt nydelse at læse hans historier. Han har i kortere perioder også arbejdet på superhelteserier som *Batman* og *The Incre-*

dible Hulk, altid med gode til storstående resultater. Han var en hurtig tegner der kunne tegne og rentegne tre sider om dagen, hvor de fleste andre tegnere kun kan nå en eller to. Jeg var heldig at møde ham på San Diego Comic Con i 1995, hvor jeg fik et par blade signeret. Han gik på pension i 2002 og døde i 2012.

Fra 80ernes historier vil jeg også gerne fremhæve dem som Jim Owsley har skrevet (det er ham der i begyndelsen af 90erne skiftede navn til Christopher J. Priest – ingen relation til den britiske SF-romanforfatter). Fra 1985-1988 skrev han *Conan The Barbarian* #172-213 (minus #186), bl.a. med en god historie i #200 hvor Conan er sikker på at han vil dø i en kommende kamp mod en formidabel fjende, og derfor går i gang med et offeritual til den cimmericanske gud, Crom, for at forberede guden på det snarlige møde med Conan! Et andet nummer er fortalt fra en fyrs synsvinkel som bliver ved med snakke om "the machine" – først til sidst finder læseren ud af at han snakker om den galge, som han er blevet dømt til at dingle fra. Owsley skrev også fire skønne *Annuals*; #8 og 10-12, hvoraf især #10 skiller sig ud med et sejt og genredefinitivt eventyr.



Litteratur for raske drenge!

Ovre i det sort/hvide magasin, *Savage Sword of Conan* (herefter: SSOC), kom der næsten fra seriens begyndelse en aftale i gang med et hold filippinske tegnere og rentegnere, som udover Ernie Chan tæller navne som Tony DeZuniga, Rudy Nebres, Nestor Redondo, Sonny Trinidad og adskillige flere, som i hele seriens udgivelsestid, sammen med amerikanske tegnere, jævnligt tilføjer magasinet deres talentfulde streger.



En troldmand i Nestor Redondos streg

En af disse filippinere er helt i særklasse, og bliver en af SSOCs mest hyppige, kendte og elskede tegnere. Han kan det hele, både tegne og rentegne, og hans stil er mørk, organisk, jagende og næsten gotisk, domineret af vindblæsthed, robust natur og hærdede, senede mennesker. **Alfredo Alcala** hedder denne tegner, og han har rentegnet mange klassiske historier over specielt John Buscemas blyantsstreger. Han rentegnede også flere af førnævnte Jim Owsleys historier i *Conan The Barbarian*, ofte over den glimrende Val Semeiks' tegninger. Alcala har gennem tiden også arbejdet på diverse superhelte-serier for især DC Comics (inkl. f.eks. *Swamp Thing*, som hans meget horror-prægede stil passer perfekt til), men også for *Hulk Magazine*, og han lavede også sin egen barbar-figur,



En splash-page af Alfredo Alcala

Voltar, i en filippinsk tegneserie. Men han er og bliver mest kendt for sine mange sort-hvide mesterværker i SSOC. Også Alcala mødte jeg i San Diego i 1995, hvor jeg købte hans nu sjældne bog, *Secret Teachings of a Master of Comic Book Art*. Alcala døde i år 2000.

Savage Sword of Conan var i mine øjne klart det bedste af Marvels Conan-blade; der var historier på 40-60 sider som gik meget mere i detaljer med plot og personskildring end de 17-21 siders historier i *Conan the Barbarian*-numrene. Hvor en historie i *Conan the Barbarian* lidt for tit handlede om et eller andet magisk monster-of-the-month, tvang det længere format i SSOC-magasinet forfatterne til at finde på mere komplekse historier, hvor uhyrerne ofte kun spillede en mindre rolle. En af de rigtig gode skribenter på *Savage Sword of Conan* var Chuck Dixon, en republikansk forfatter som især har skrevet store mængder DC-blade (Batman, Robin, Birds of Prey og mange flere). Han skriver actionfilmagtige historier, og mens jeg ikke synes at de fleste af hans superhelte-historier er mere end middelmådige (hans *Punisher War Zone* syntes jeg f.eks. var decideret dårlig), så har han imidlertid vist sig at være en helt perfekt Conan-forfatter. Han

skrev de fleste af SSOC-numrene mellem #150 og 180, og det er dejlige, rå actionhistorier der fanger essensen af Conan og hans verden (og, nåja, det var også omkring dét tidspunkt at jeg begyndte at købe serien, så der *kan* være lidt nostalgi involveret!). Andre gode forfattere inkluderer Roy Thomas, som vendte tilbage til Conan-universet gentagne gange (både som forfatter og redaktør), og Gerry Conway, som skrev den skønne proto-amerika-odyssé "The Hyborian Odyssey" i SSOC #166-168, hvor Conan og en skibsbesætning sejler til den nye verden.

Alene fra Marvel, som udgav figuren indtil 2003 (hvorefter forlaget Dark Horse Comics overtog tegneserierettighederne), kom der 275 numre af *Conan the Barbarian*, 235 numre af *Savage Sword of Conan*, og 55 numre af *King Conan*, plus en række kortere serier og miniserier. I egenskab af *old-school* fan vil jeg nok blive ved med at mene at Marvels klassiske Conan-materiale er det mest autentiske og spændende – det foregår også alt sammen i én sammenhængende kontinuitet, omend ikke i kronologisk orden.

Conan efter Marvel

– men det er bestemt heller ikke ringe da den gode forfatter Kurt Busiek overtager serien i 2004 for Dark Horse, og skriver lidt over 30 fine numre af en ny Conan-serie, som efter #50 starter forfra som *Conan the Cimmerian* (skrevet af den også fremragende Timothy Truman), og efterfølges af flere serier og mini-serier, ofte af høj kvalitet. Tegnerne på de bedste Dark Horse-perioder inkluderer excellent navne som f.eks. Cary Nord, Tomas Giorello, P. Craig Russell og Paul Lee. Hos Dark Horse bliver Conan-kontinuiteten rebootet, og foregår således i Dark Horses egen version af Conan-universet. Disse nyere historier er mere rå og krigeriske

end de gamle; der er et væsentligt større fokus på Conan som barbarisk plyndringsmand der myrder mange af de tilfældige folk, han berøver. I Marvels udgave var det nemmere at se ham som en slags helt; en fyr med en anselig æresfølelse. Det er sværere at fatte sympati for Dark Horses Conan, selv om han dog ikke går så langt som til at være voldtægtsmand. I de sidste ca. ti år har jeg dog kun læst de nye historier yderst pletvist, men har planer om at få læst op på dem.



Swish! Conan af Tomas Giorello

Det skal også bemærkes at Dark Horse har genudgivet Marvels Conan-materiale i en lang serie trade paperbacks (well, ikke det hele endnu, men de er stadig i gang), men der er et problem: materialet fra hovedserien *Conan the Barbarian* er blevet nyfarvelagt, og den nye farvelægning er simpelthen en omgang ensartet mudder i samtlige historier. En eller anden tåbelig beslutningstager i Dark Horses farvelægningsafdeling har bestemt at Conans tidsalder er lortebrun og på konstant fakkelvågeblus, og dét ødelægger efter min mening historierne og deres ellers så farverige verden så meget at jeg hellere anbefaler den seriøse læser at samle sig de originale gamle numre via det antikvariske marked, end at købe de nye optryk (dette gælder dog selvfølgelig ikke de sort/hvide historier fra *Savage Sword of Conan*, som Dark Horse også har været venlige nok til at optrykke i tykke

"telefonbøger" på 500 sider hver, dog i lidt mindre format end det originale. Dark Horse-optrykkene af Marvels sekundære farveserie, *King Conan*, har dog glædeligvis bevaret de originale farver, så dem kan man godt købe). De gamle numre er ikke nødvendigvis mesterligt farvelagt, og de er ofte også trykt på dårligt papir, men de er *kulørte* på en måde der gør deres verden levende og engagerende – de *ånder*. De gamle farvelæggere kunne altså noget.

Til sidst vil jeg være så fræk at undlade at anbefale nogle specielle historier – tværtimod bør interesserede bare gå i gang et tilfældigt sted, og hvis det er noget der fanger, så find noget mere. De fleste historier er publiceret totalt ude af kronologisk orden alligevel (og kan sagtens læses uafhængigt af hinanden), og der skal en del research til for at sætte historierne sammen i den rigtige rækkefølge. Når det så er sagt, så er det nok bedst for nye læsere at begynde med Barry Windsor-Smiths historier; det er også dem der er hyppigst genoptrykt. Men fatter man interesse for Conan-universet er der rigtig meget at komme efter, som jeg håber at jeg har anskueliggjort her. Og så har jeg ikke engang nævnt Røde Sonja – som i tegneserieudgaverne er en hel del bedre end den frygtede og frygtelige filmversion!



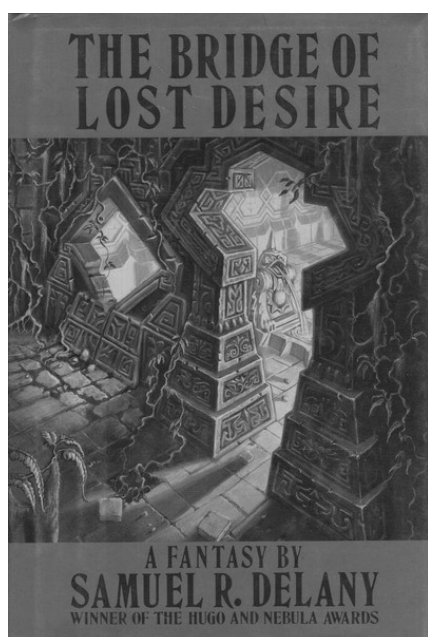
Red Sonja af Geoff Isherwood

Sword & Sorcery-tema: HVAD SVÆRD OG TROLDDOM OGSÅ KAN BRUGES TIL

- Betragtninger over
Delanys 'Return to
Nevèryon'

Af Richard Ipsen

Richard Ipsen (f. 1955) er science fiction og fantasy-læser, og novelleforfatter gennem mange år. Han har fået bragt både noveller og anmeldelser her i Himmelskibet, og været med i mange novelleantologier. Han fik i 2010 udgivet nogle af sine bedste noveller i samlingen Drømmetid fra Science Fiction Cirklen.



'Return to Nevèryon' er en række fortællinger af forfatteren Samuel Delany, skrevet fra 1979 til 1987 og samlet i fire bind: *Tales of Nevèryon*, *Neveryóna* (eller *The Tale of Signs and Cities*), *Flight from Nevèryon* og *Return to Nevèryon* (udgivet oprindeligt som *The Bridge of Lost Desire*)

På min opslagstavle hang der fra engang i midt-firserne og tifemten år frem et citat fra "The Mummerts Tale" fra det tredje bind (*Flight from Nevèryon*) i Delanys fire binds værk 'Return to Nevèryon'. Det stemmer meget præcist overens med, hvordan jeg opfattede min verden og mine medmennesker i den periode af mit liv, og det var mig til megen trøst når et travlt liv blev for hektisk og jeg følte mig lille og dum og utilstrækkelig. Det lyder sådan her: "Well, whatever you do, and like, and feel, and think, you must learn to accept them all and live with whatever contradictions between them the nameless gods have overlooked in your making, like cracks in an imperfect bit of ceramic still pleasing in its overall shape. Certain strains, certain tasks, certain uses one does not impose upon such pieces. But everyone has them. Learning what they are is, no doubt, why we were put here."

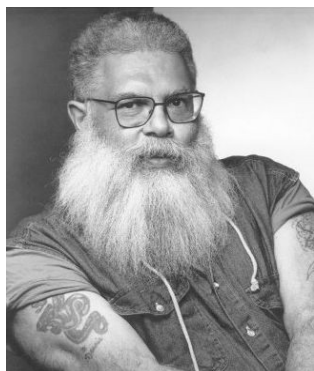
Citatet er en del af en samtale mellem fortælleren, en ældre skuespiller, og en tyve år yngre mand han har en række seksuelle møder med over en år-række, og hvor igennem der efterhånden udvikles et venskab. Samtalen handler om, hvordan det er både at have seksuelle relationer med mænd og med kvinder, og hvad de to mænd hver for sig foretrækker. Og som Delany ofte gør, bruger han seksuelle relationer til at spejle både den nære virkelighed og de mere grundlæggende magtforhold i samfundet.

Han bruger i det hele taget, særdeles bevidst, genren Sværd og Trolddom til at spejle vores tid og til at diskutere, destilleret og koncentreret, hvad der kon-

kret var på dagsordenen i de knap 10 år (fra 1979 til 1987) han skrev på værket. Allermest tydeligt er det i den historie der kommer efter "The Mummerts Tale" og som faktisk optræder som et meget langt appendiks: "The Tale of Plagues and Carnivals", der var den første længere (romanlængde) behandling af AIDS udgivet i USA. Historien flytter konstant perspektiv fra en pest i Nevèryon der primært rammer homoseksuelle, og til Delanys eget perspektiv fra AIDS-epidemiens tidlige år i begyndelsen af 1980'ernes New York. Han sprænger alle rammer for traditionel Sværd og Trolddom og fører en slags løbende kommentar til fiktionens ramme og hvordan den kan og skal tilpasses den virkelighed, Delany og hans venner og bekendte befinder sig i. Resultatet er, for mig i al fald, dybt fascinerende på en hel række planer, ikke mindst det intime indblik i, hvordan det selvoplevede integreres og omformes i fiktionen. Som han selv skriver: "The Nevèryon series is, from first tale to last, a document of our times, thank you very much. And a carefully prepared one, too."

Ja, heldigvis er det sådan! I fire-binds værket optræder en række meget forskellige personer som hovedpersoner i en enkelt eller flere fortællinger, men de dukker op i andre historier som bipersoner og med anden alder eller en anden vinkel. Den gennemgående figur, som også sørger for den overordnede episke fremdrift i værket, er Gorgik. Født i hovedstaden, Kolhari, solgt som slavearbejder til minerne, derefter frikøbt og i en periode en del af hoffet. Han bliver officer i hæren og til sidst meget aktiv forkæmper for afskaffelse af slaveriet. Samtidigt afspejler Gorgiks egen seksualitet kampen om magten: Han kan kun gennemføre den seksuelle akt hvis en af parterne bærer den metalkrave som det er alle slavers lod at bære. Delany bruger den arketypiske

verden fra Sværd og Trolddom fordi den repræsenterer overgangen fra en bytteøkonomi til en pengeøkonomi og dermed giver mulighed for at tage magt-strukturerne i vores egen verden, og deres oprindelse, under behandling. Markeder og markedsøkonomi, de sociale forandringer der sker i et jæger-/samlersamfund, urbaniseringens konsekvenser, konflikten mellem adel (nedarvet magt) og den nyopståede finansverden, er blandt de mange temaer der tages op. Og som altid hos Delany, spejlet i forhold mellem mennesker og i deres intime relationer.



Samuel R. Delany

Naturligvis giver han hele sin fiktive verden mange tvist. Barbarerne er lyshårede, de der sidder på magten er mørklødede. Et kvindeligt krigerfolk vestfra dukker ind imellem op, med deres dobbeltæggede sværd og et perspektiv på kønsforskelle, der er forfriskende anderledes og bryder ikke bare Nevèryons forestillinger om kønsroller, men også vores egne nutidige. Kvinder har i øvrigt, i alle de kulturer Delany beskriver, en meget naturlig fremtrædende plads i alle dele af samfundet. En spejling af vores egen 'civiliserede' verden. Dragerne er ufarlige og ved at uddø. De kan svæve fra klippeafsatser oppe i bjergene, men kan kun sjældent finde vej tilbage. Måske er der en enorm og gylde drage i en by der er sunket i havet, måske ikke. Trolddom er der ikke rigtigt noget af hos Delany. Lidt sværd, en smule vold, lidt tortur og nogle mord.

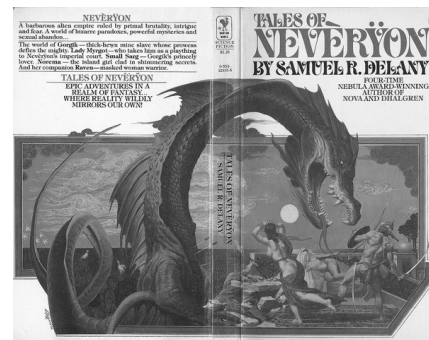
Hvis man lægger meget vægt på den slags, skal man nok ikke læse 'Return to Nevèryon'

Jeg har læst Sværd og Trolddom siden jeg var ganske ung og jeg sætter stadig stor pris på Robert E. Howards præcise kampbeskrivelser og fortættede fortællinger. Jeg genlæser med fornøjelse Fritz Leibers historier om Fafhrd og The Grey Mouser og min bogreol bugner med bøger fra Michael Moorcocks 'multiverse' om Elric og Corum og de andre inkarnationer af The Eternal Champion. 'Return to Nevèryon' skiller sig ud. Det er et værk som er helt enestående fordi det bruger genreens ramme og konventioner fundamentalt anderledes, og til at fortælle helt andre historier end vi sædvanligvis møder. Den eneste parallel jeg kender til, er Joana Russ' historier om Alyx, der da også klart er inspiration for Delany (hvad han også selv angiver, og ligeledes refererer til Howard, Leiber og Moorcock).

Jeg har altid været meget glad for Samuel Delany som forfatter. Som jeg bliver ældre sætter jeg mere og mere pris på hans ofte meget fysiske, materielt præcist beskrivende sprog. Han giver sig tid og hans billeder brænder sig ind på min net-hinde som om jeg selv er til stede i fortællingen. Hans værker er meget tæt sansede, så man ind imellem føler sig som en tilskuer til en filmisk fortælling, fortalt som POV. Jeg frydes ved at genopdage hans detaljerede blik, hans ind imellem næsten antropologiske tilgang til den verden han har skabt, og hans faste forankring og udgangspunkt i det enkelte menneskes konkrete virkelighed.

En gang for mange år siden rejste jeg rundt i nogle måneder i Indien og Nepal med en knap ti år ældre fyr jeg mødte i lufthavnen i New Delhi, og som hen over årene er blevet en meget nær ven. For nogle år siden renskrev jeg mine dagbøger fra den gang og indføjede en del ud-drag fra en række foredrag, min

ven havde holdt om rejsen. Hvor var det dog tydeligt hvor forskelligt, vi havde oplevet og erindret den rejse! Det er helt forskellige ting vi lægger vægt på, og en del af det min ven har beskrevet, har jeg simpelthen ingen erindring om. Den slags ved Delany alt om. Han har i 'Return to Nevèryon' en beskrivelse af en ung adelsmand (han er sytten, jeg var atten) der rejser rundt et års tid for at følge i fodsporet på en opfinder og arkitekt der har sat sig præg mange steder i Nevèryon. Mange år senere møder denne adelsmand, der nu er rektor for en privatskole i hovedstaden, en af sine rejsekammerater, og ligesom med min ven og jeg er deres erindringer om oplevelser fra rejsen vidt forskellige og naturligvis prægede af deres baggrund og senere liv.



Det er sådan jeg har det med 'Return to Nevèryon' og med Delanys værker i det hele taget: Når jeg læser hans bøger får jeg altid en løbende kommentar til min egen verden og en genspejling af mit eget liv, uanset hvor forskellig den verden Delany beskriver er fra min. Sådan kan Sværd og Trolddom også bruges, og derfor vender jeg ofte tilbage til Nevèryon, og med hver læsning bliver jeg overrasket over, hvad der viser sig i Delanys spejl, hvor meget nyt jeg kan opdage og hvilke nye perspektiver der dukker op.

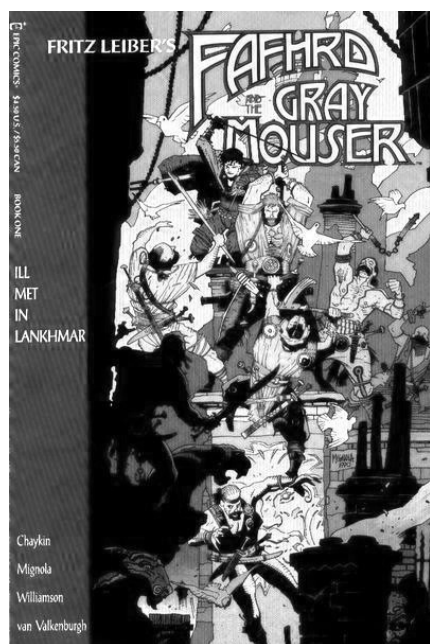
Anbefales til lange ensomme rejser og mørke vinteraftener når man er vred på de navnløse guder og længes efter en dyb samtale med en klog og nær ven.

Sword & Sorcery-tema:

Fantasy-tegneserier: FAFHrd & THE GRAY MOUSER

Af Klaus Æ. Mogensen

Dette nummers tema taget i betragtning, ligger det lige til højrebent at kigge på en sword & sorcery-tegneserie i denne udgave af artikelserien om fantasy-tegneserier. Der er mange at vælge mellem, da sword & sorcery har været en populær genre inden for tegneserier siden 1970'erne, både i USA og i Europa, men jeg har valgt at kigge på en af de mindre kendte, som til gengæld er en af mine favoritter: Howard Chaykins og Mike Mignolas tegneserieudgave af Fritz Leibers historier om eventyrerne Fafhrd og the Gray Mouser.



Fritz Leibers historier om de to eventyrere Fafhrd, en rødskægget barbakriger fra det kolde nord, og the Gray Mouser, en lille, listig tyv der har snuset til magi, har opnået en vis popularitet, men aldrig noget i nærheden af den popularitet som heltenes 'onkel', Conan, har, og det er faktisk ærgerligt, for det er ganske underholdende historier, der samtidig er suverænt skrevet.

En af forklaringerne kan være at Leibers historier er udkommet over en længere årrække – 1939 til 1988 – og derfor mere har haft karakter af en historie i ny og næ snarere end et sammenhængende værk planlagt fra begyndelsen. Det samme kan sådan set siges om Robert E. Howards Conan-historier, om end de udkom i en langt kortere tidsramme, men Conan blev faktisk også først rigtig populær i forbindelse med Marvel Comics' tegneserier fra 1970 og frem.

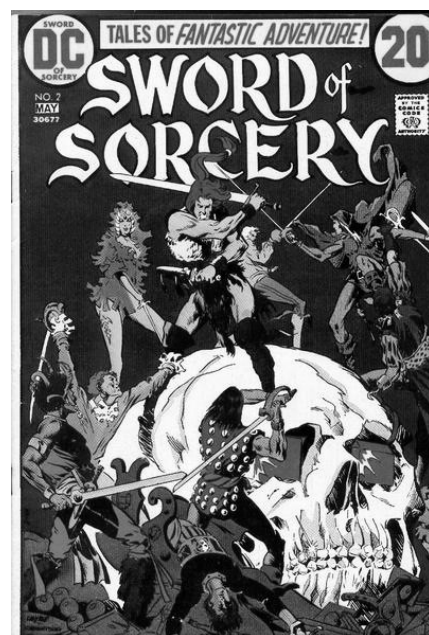
Marvels konkurrent DC Comics udgav 1973 en kortlivet tegneserie med Fafhrd & the Gray Mouser, sandsynligvis i et forsøg på at ride med på Conan-bølgen. Denne serie, med titlen *Sword of Sorcery*, var skrevet af Denny O'Neil, som var ansvarlig for tidens bedste historier med Batman og Green Lantern / Green Arrow, og hovedsageligt tegnet af Howard Chaykin, med nogle historier tegnet af Walt Simonson og Jim Starlin. Trods disse gode kapaciteter overlevede *Sword of Sorcery* kun sølle 5 numre.

Åbenbart havde det korte arbejde på bladet givet Chaykin

smag for de to umage helte, for i 1990-91 kom der fra Marvels imprint Epic en miniserie på fire tykke hæfter kaldet *Fritz Leiber's Fafhrd and the Gray Mouser*, denne gang skrevet af Chaykin med tegninger af Mike Mignola, som senere opnåede stor popularitet med sin egen serie *Hellboy*, rentegnet af veteranen Al Williamson, afdæmpet farvelagt af Sherilyn van Valkenburgh.

Hvor *Sword of Sorcery* havde været en blanding af originale historier og ret frie fortolkninger af Leibers historier, bragte den nye serie ret trofaste adaptationer af udvalgte noveller, især fra begyndelsen af de to heltes karriere (Leiber skrev ikke historierne kronologisk).

Det første nummer bragte historien om hvordan makkerparret slog pjalterne sammen, base-



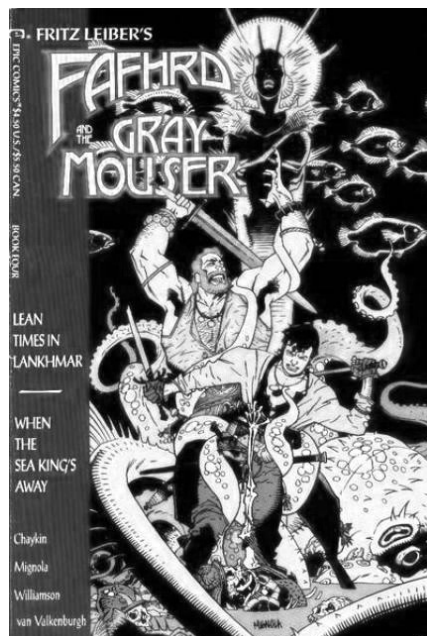


ret på langnovellen "Ill Met in Lankhmar". Fafhrd og the Mouser (som ikke betyder 'mus', men 'musefangende kat') drikker sig fulde og beslutter sig for at udfordre det magtfulde tyvelaug i storbyen Lankhmar, som er centrum for mange af de tos eventyr. Det skal vise sig at blive et møde med tragiske konsekvenser, heraf titlen.

De følgende numre byder hver på to historier. "The Circle Curse" og "The Howling Tower" i nr. 2, "The Price of Pain Ease" og "Bazaar of the Bizarre" i nr. 3 og "Lean Times in Lankhmar" og endelig "When the Sea King's Away" i nr. 4. Numrene udkom nogle år senere i en samlet ud-

gave, som nok er lettere at få fat på end de enkelte numre.

Historierne viser bredden af Leibers fortællinger, fra rendyrket action krydret med sort magi over møder med mystiske skabninger og steder til rent humoristiske fortællinger. Man kan sige at der er noget for enhver smag, men det er samtidig måske også seriens svaghed: Hvis man har en ikke særlig bred smag, vil flere af historierne givetvis falde udenfor. Med Conan ved man hvad man får; med Fafhrd og the Gray Mouser er det mere varieret – men det kan man også vælge at se som et plus (og det gør jeg).



Mignolas tegninger passer perfekt til det sorte, dekadente og meget magiske univers som vores to (anti-)helte bevæger sig rundt i, og van Valkenburghs farvelægning bidrager fint til noir-stemningen i historierne.

Jeg gætter på at Chaykin gerne ville have lavet flere miniserier med Fafhrd og the Gray Mouser, men de om ikke. Måske fik de to skabere travlt med andre projekter; måske solgte serien ikke så godt som håbet. Det er ærgerligt, for der er mange andre rigtig gode historier med den sværdsvingende duo, som godt kunne fortjene en tegnese-rieudgave.

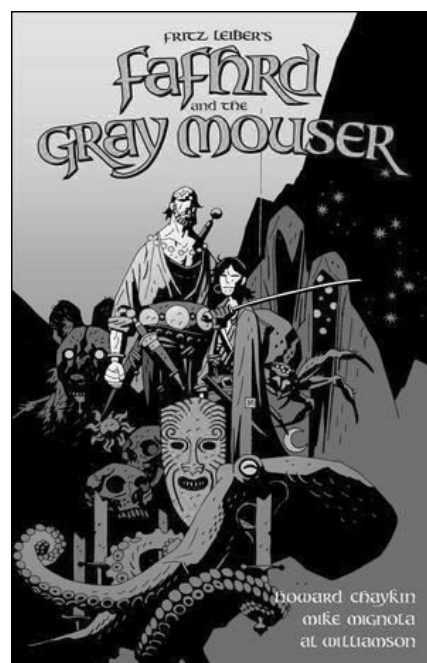


Fantasy er blevet populært på tv med serier som *Game of Thrones*, *The Shanarra Chronicles* og snart den nye udgave af *Xena: Warrior Princess*. Man kan håbe på at der også kan blive plads til en tv-serie med Fafhrd og the Gray Mouser og dermed også flere tegneserier.

Som troldmanden Sheelba på et tidspunkt siger til vores duo, da de sværger aldrig at vende tilbage til Lankhmar:

"Never and forever are neither for men – you'll be returning again and again!"

Man har lov at håbe.



I KROGEN

Novelle af Regina
S. Ebbesen

Vores hus er en gravplads, tænker jeg, da vi triller ind i garagen. Gruset knuses under bilens dæk. Jeg går ud af bilen. Lyden af trampolinfjedre og jeg ser et brunt drengehoved dukke op lige over hækken, og forsvinde igen. Hækken adskiller os fra naboen. Det er en høj og kraftig hæk, som man ikke kan trænge igennem. Mor tager hårdt fat i armen på mig.

Inde i køkkenet sætter vi os og spiser grovkornet rugbrød. Det kradser min gane. Jeg ser på lillebror, der mader sig selv med en rugbrødskive med gennemsigtig kødpølse på. Hans runde øjne kigger distræt ud i rummet. Kan han virkelig lide det? Hans kortklippede hår omkranser det æggeformede hoved.

Mor løber rundt i køkkenet. Hun er ved at bage rugbrød samtidig med at hun rører i tre gryder til aftensmaden. Det syder og hvisler fra gryderne, og mor bander. Hun skænker os ikke et blik, men begynder at tømme opvaskemaskinen, mens hun råber at vi skal på hovedet i seng.

Jeg lader stykkerne af afgnasket rugbrød ligge, og sjosker op ad trapperne.

Mit værelse ligger på en grå uldmåtte, der dækker rummet fra væg til væg. På reolen står mine yndlingsting på række. Jeg har mange bøger. Eventyrene er de mest slidte, og jeg kan genfortælle dem til lillebror. På hylterne sidder bamserne og kigger over på mig i sengen. Min yndlings har en sutteklud syet fast på sin pote, og når jeg græder, dupper han med kluden og fanger mine tårer.

På den midterste hylde i reolen er det mest værdifulde jeg ejer. Det er alle de smukkeste sten jeg selv har fundet. Stenene dufter frisk som havet. Bortset fra en jeg har købt i Slovakiet.

Jeg sætter mig hen i vinduet, og kigger op i himlen. Her sidder jeg og snakker med månen, eller bare med mig selv, nogle gange om uendeligheden. Jeg kigger på himlens tegninger. Det er ikke nemt at skille det grå fra

hinanden. Solen er vist gået ned, og i det grå mørke kan man se swimmingpoolens grønne lys skinne op fra dybet. Poolen er bundløs, siger far, men den klæder huset.

Bag mig er en firkant er ridset ind i væggen. Det er en lem, der fører ind i krybekælderen. Det siger far i hvert fald. Jeg vender mig og kigger ned på gulvet foran lemmen. Mørkegrå klatter på det lysegrå gulvtæppe.

Mine fingre begynder at gnide ind mod hinanden. Rystende bider jeg mine negle, og kigger mod døren i den anden ende af værelset. Jeg tager fat i huden på mine bare lår og niver så hårdt at jeg kan mærke det i hele min krop. Jeg hører hurtige, tunge skridt på trappen op til mit værelse. Jeg styrter hen til sengen og lægger mig på det lyserøde lagen under dynen, helt stille.

Jeg skulle neden under for at tisse inden jeg skulle i seng. Toilettet er ned ad trappen, gennem stuen, ud i entréen, til venstre. Far og mor sad i stuen og så fjernsyn mens de spiste aftensmad. Nogle gange er der en drage.

Da jeg skulle derned til aften, sad der en blåsort drage med armen rundt om mor. Jeg listede ned, lukkede øjnene og spændte læberne ud til en streg, for ikke at komme til at knirke trappetrinene. Men så slap en pibelyd mellem gulvbrædderne og min fod, og dragen vendte sit hoved med et ryk, pupillerne blev små og dens blå øjne røde. De spidse pigge rettede sig ud til sitrende spyd. Dragens hoved blev mere og mere violet, og en damp steg ud af dens udspilede næsebor.

“J-j-jeg skal hurtigt tisse,” sagde jeg, men dragen åbnede sit blå gab og en lang rød rød flamme led ud som en lang brændende tunge, og svitsede min arm. Jeg løb alt hvad jeg kunne op på værelset igen. Jeg lukkede døren bag mig, og hoppede, fordi jeg skulle tisse så meget. Så stillede jeg mig foran lemmen og tissede på gulvet.

Regina S. Ebbesen (f.1992) debutter her som novelleforfatter i Himmelskibet. Hun anser sig selv for surrealist, og skriver historier direkte baseret på drømme. Hun studerer Skrivekunst på SDU, og foretrækker genrer som New Weird, dark fantasy og magisk realisme. “I krogen” er en del af den endnu uudgivne novellesamling Klaustrrofobi i et dukkehus.

De tordnende skridt kommer. Jeg holder øjnene lukkede, trækker vejret dybt og lader som om jeg sover. Jeg hører døren åbne sig, og hører han står stille, længe, og stirrer på mig som en leguan. Han flytter den ene fod foran den anden, går forbi min seng og over mod lemmen bag min seng. Jeg hører ham mumle, "Hva' fanden,". I en lynbevægelse står han ved siden af mig, har løftet mig op og brøler ind i mit ansigt. Han klemmer hårdt om mine arme. Jeg kan ikke holde tårerne tilbage, der drypper ned ad kinderne. Men jeg holder mine øjne åbne, indtil han slipper mig og jeg rammer den hårde sengeramme. Et stød brager fra min hofte op gennem min krop, så jeg løfter blikket, to glinsende bolde, og stirrer ind i hans. Fars øjne er røde i kanten, rødsprængte. Han giver mig dødsblikket i lang tid, og så går han ud af værelset.

Jeg lægger mig under dynen igen. Sengen er ikke ligeså varm som før. Mine øjne er fontæner der løber over med vand og gennembløder hovedpuden. Jeg kvæler mine hulk mod betrækket og med en hånd på min dunkende hofte. Jeg beder Gud om han vil give mig en ond drøm, hvis han elsker mig.



Lillebrors værelse er en ganglabyrint af knuste spejle. Han er bange, når han skal igennem labyrinten. Nogle gange jager dragen ham gennem labyrinten. Lillebror griner hysterisk i et rødt smil med ensformede mælketænder blottede på række. Når dragen kommer tæt på bliver lillebrors grin mere rødt og

øjnebrynene vender ned ad i desperation— og så kommer skriget, der skærer sig ind i mit hjerte.

Far har spændt en cykel op i et stationært stativ i loftet, hvor lillebror hænger og cykler hver dag. Der er også en cykel skruet ind i muren to meter oppe på den ene husside. Jeg står udenfor og kigger på min bror knokle op ad huset på cyklen. Far syntes ikke han brugte den cykel nok. Det er vigtigt naboerne ser at han laver noget.

Jeg dypper tæerne i swimmingpoolen, der er placeret i snuden af vores støvleformede grusvej. Der ligger en tåge lige over poolens grønne vand, så det får bassinet til at ligne en troldkvinde sydende kedel. Jeg har en af mine sten i lommen. Den er flaskegrøn med en sort, rund plet i midten. Jeg kaster den ind i tågen, hvor der lyder et fladt 'plump'. Gad vide hvor længe den falder, tænker jeg, og forestiller mig at jeg er stenen med en søjle af bobler, der bruser fra min komethale, som jeg falder dybere og dybere ned.

Stenen forsvinder fra mine tanker, da jeg hører en pibende støvsuger. Mor.

Jeg er bange for at sove. Jeg har mareridt. Jeg kan ikke huske jeg nogensinde har haft en god drøm. Jeg hører kun andre fortælle om dem. Engang bad jeg hver nat til Gud om jeg måtte få en god drøm. Men så fik jeg bare mareridt. Så nu beder jeg om onde drømme, for at få gode drømme. Det virker heller ikke. Du vil ikke tro, hvad jeg har prøvet. Jeg er blevet brændt til aske, levende. Jeg har været spærret inde i maven på en ko. Jeg har været i en torturkælder, hvor vampyrer pinte os med deres skarpe negle og tænder. Jeg har mødt monstre som skreg deres kæber af led, og ansigtsløse grå mænd, der forfulgte mig hele natten. Jeg kæmper for mit liv hver nat. Men jeg har udviklet et trylleforsvar: Jeg blinker to

gange med øjnene, når jeg bliver meget bange, og så vågner jeg op på mit eget værelse. Denne aften gik jeg op lige efter aftensmad, som bestod af én frikadelle og ti kogte kartofler.

Marsvinet har gravet sig ned under gulvtæppet foran mig. Jeg følger efter totten, som bevæger sig hurtigt fremad. Det grå gulvtæppe snor sig opad. Jeg ser ud af vinduet. En grøn sol skærer mig i øjnene, og giver mig kvalme som sætter sig i hver en celle og hvert et hår på min krop. Vi er i et fyrtårn, og bevæger os op mod toppen. Bulen under gulvtæppet rykker sig stødt opad.

Så mærker jeg ondskaben brede sig fra marsvinet. Den rammer mig i sorte og lilla ringe som breder sig ud fra dets hjerte. Jeg rammes af en dybere kvalme, og kæmper for at følge efter den, men jeg mister mere og mere førligheden over min krop som langsomt bliver overtaget af ringenes ondskab. Mine øjenlåg vibrerer og jeg tvinger dem åbne, så jeg ikke skal falde bevidstløs om på gulvet. Bulen går sig stadig opad. I den grønne verden uden for, kan jeg ikke længere skelne bakkerne fra det flade land. Vi rykker op i skyernes iltmangel og fugten sætter sig i lungerne. Da jeg til sidst trækker en flodbølge ind i lungerne, falder jeg om på maven. Marsvinet rykker stadig op op op op op.

Med kinden mod det grove gulvtæppe presser jeg med mine sidste kræfter øjenlågene sammen. To gange. Hårdt.

Jeg vågner op i min seng på værelset. Et gråt morgenlys er ved at trænge igennem udenfor. Jeg er lettet, og trækker vejret dybt ind. Men så ser jeg, at der rundt om den lyserøde lampeskærm i loftet hænger en hvid guirlande. Da jeg ser nærmere, er loftet sprækket, og murbrokker dækker gulvet og hvidt støv dækker min seng.

Jeg rejser mig op på sengen,

strækker mig efter guirlanden, og mærker hvordan den er slimet og svampet. Jeg stiller mig på sengegærdet, og mine finger-spidses får fat i hullet i loftet. Jeg hiver mig op, for at se hvad der har ødelagt det. Lige foran mig stirrer to røde øjne på mig. Væsenet hviner højt, og jeg er ved at falde bagover. En opsprættet gris. Mavesækken og indvoldene revet ud og tarmen bundet rundt om lampen. Panisk hopper jeg ned på gulvet. En rødviolet plamage er vokset frem på loftet. Som jeg står og kigger på den, vokser den og bliver mørkere, til sidst bliver den sort. Lemmen i væggen åbner sig med et skrig, og der står et hårløst væsen med lange arme der når jorden. Han stirrer på mig med store øjne.

Han løfter en arm og trækker mig ned ved min skulder. Lemmen er bag mig og væsenet står med bedende øjne og vifter med hænderne mig ind i den mørke lem. Jeg hører fars tordenskridt på trappen. Lige som vi lukker lemmen, hører jeg døren blive revet op og far der braser ind. Jeg hører fars ånde som et afrikansk vilddyr, der pruster i døråbningen. Han larmer inde på værelset, kaster sig ned på gulvet og tramper rundt.

Mørket bag lemmen er gennemtrængende, og kun det svage lys fra værelset viser lemmens omrids. Jeg kigger derhen, hvor gangen er, og mørket er

altædende. Jeg begynder at gå i panik og svede, for jeg kan ikke se dyret der hentede mig. Det er opslugt af mørket, og mit hjerte banker højt og jeg er bange for at han sidder på min skulder eller i mit skød og kigger op på mig med de store øjne. Mørket bliver til striber af blå bølger, der bevæger sig imod mig, og farverne giver mig ro. Jeg hører ikke længere noget inde fra værelset. Imellem striber kommer flimrende prikker i grøn og lilla frem, som bliver store bobler der eksploderer til luft, indtil der er et fyrværkeri af farver omkring mig i mørket.

Farverne åbner langsomt i sine mønstre en verden foran mig med græsenge, der gror ud fra mine skosåler, og dækker et bakket landskab. Træerne popper op i lindetræer på stribe med fyldige kroner. Himlen er blå med slørpletter af skyer. Imellem træerne kommer tre riddere på heste med metallet raslende mod sadlen og dæmpet lyd af hestehove mod græsset. Jeg ser dem ride væk, rustningerne give stød af metal, og galopere ud over græssletten.

Vinden hvirvler om mig, og jeg breder armene og snurrer rundt og rundt, jeg er en snurretop i vinden, og jeg mærker den tage fat i mig og slynge mig rundt. Jeg løber ned ad bakkerne og ser en sø strække sig ud til begge sider. Der ligger et

let lag af røg over søen. Jeg bevæger mig hen til søbredden, hvor mine tæer synker ned i den bløde søbund. Vandet er mildt som luften, og som jeg kommer længere ud i vandet, føler jeg det bare som et blødere luftlag. Jeg flyder på ryggen, og ånden blander sig med tågen. Min vejtrækning lyder som et andet væsen, der ånder mig ind i øret.

Aftenen falder hen over søen i en mørk skygge. Jeg sidder på græsset og ser skyggerne forandre sig. Tågen er lettet, og afslører den anden bred, hvor grænerne står som 100-etagers højhuse og tegner mørke symmetrier mod himlen. I halvmørket er en betonhestesko sænket ned i søen, så den danner et bassin. Det er det sorte hul – søens bundløse. Det er afgrænset så svømmere ikke farer vild i mørket.

Jeg får en plasthjelm skubbet ned over hovedet. Den er tung, og halsen knækker næsten under vægten af den. Jeg får et hårdt skub ud i hesteskoen, og lægger mærke til ti andre børn, som plasker rundt i det dybe vand med mig. En tynd, gammel dame skriger over børnenes hoveder, at vi skal holde os inde i hesteskoen. Hendes stemme er som en rusten fløjte.

Min fod strejfer en af betonsiderne, og den er fedtet af slimet tang. Jeg trækker ind på midten, som er et lille område, og det er svært at holde sig oppe. Hjelmene klemmer om struben, og nakken bliver ved med at knække til siderne, mens jeg prøver at holde mig oven vande.

Det er blevet mørkt. Himlen er næsten sort, da de enorme, sorte søløver bliver synlige. De ligger tavse og overvægtige under vores plaskende fødder og kigger op på os. Vi svømmer helt til morgenen æder mørket.

Rystende, med koldt hår der drypper ned ad ryggen, går jeg op ad de grønne bakker bag søen. Deroppe står husene som hvide kvadratiske gravsten tilfældigt placeret mellem hinan-



den. Haverne er vindblæste og ikkeeksisterende, kun stive græsstrå klynger sig op ad husmuren mod vinden. Der er dødsstille på vejen, som snor sig mellem gravstenene. De tårner sig truende op over mig med en bevægende, sortgrå himmel bag sig. I nogle enkelte vinduer er der lys, og ansigtsløse skikkelser går rundt derinde. Jeg føler mig alene i vindens stilhed, mellem gravstenene. Jeg låser mig ind i det jeg genkender som vores hus. Der er koldt, ingen værelser deler huset op. I hjørnet, i mørket sidder gnomen. Han ser ud til at vente, og har øjnene spærret op. Jeg ligger mig hen i mørket til den anden væg. Far ligger og snorker i en tredje ende af huset. Jeg trykker mig tæt op ad væggen, der har en kold ånde mod min hud.

Da det bliver morgen, skinner et grønt lys ind i huset. Far er allerede på vej ud ad døren. Han har en harpun i hånden, og kort efter at hoveddøren er smækket, lyder en bils knusende hjul ud af grusindkørslen.

Kort efter tager gnomen og jeg af sted. Jeg går, mens gnomen cykler på en symmetrisk, kulsort cykel. Ingen skruer eller kæder syner på den. Den glider bare hen over græsset. Vi følger

bakkernes bane ned til en strand, hvor en promenade af hårdt sand er rullet ud langs havbredden.

Folk løber rundt, spiser is, griner og snakker. Det er en sommerformiddag med solen dunkende i den rene blå himmel. Et par langlemmede mænd har en bil af rustet jern med taget savet af. De kører hurtigt og spruttende hen ad promenaden, kører ud over vejsiden, over det mørkeblå havvand, og bilen fortsætter i luften, op i luften, op over vandet. To topløse piger sidder på bagsædet med armene i vejret, og mændene jubler og skriger. Som de flyver over vandet, ser de havets frygtede. De sortglinsende søløver ligger på havbunden, gopler blinker hvidt i bølgekransen og bevæger sig som vand, slanger bugter sig gennem vandet. En tyk slangesuppe. Bilens motor udånder og går til sidst ud. Der bliver helt stille mens de hænger i den friske luft, inden bilen falder i vandet, og de unge lander i fire plask i en firkant om bilen.

Jeg går hen til isboden, og beder om en ananasspytkugle og en fiskeøjekugle. Ismanden vender sig mod mig, og jeg gisper højt, da jeg ser det er min mors ansigt sat ind mellem ismandens

gråhvide dobbelthager og skægstubbe. Jeg vender mig med åben mund om til ham der står bag mig i køen, en sort, spinkel mand med min mors ansigt. Jeg skriger, og kigger rundt på menneskemængden: alle har de min mors ansigt. Jeg har det som om jeg skal besvime, da jeg mærker gnomens søde, små fingre vikle sig ind i mine. Jeg kigger ned på ham. Hans ansigt er min mors bange udtryk. Jeg løber åndeløs hen til havnekanten, lægger mig på maven, og prøver at finde mit eget ansigt i havvandets krusninger. Jeg ser kun min mors ansigt kigge op på mig, med sveden der drypper ned i vandspejlet. Jeg synker flere gange klumpen i halsen. Jeg kan ikke hive vejret op af lungerne. Jeg griber hårdt fat om gnomen, der stadig står med et bange blik, og hopper ned i havbassinet. Jeg trykker hans krop tæt ind til min. De lange, akavede lemmer spræller hjælpeløst, jeg griber hårdere fast, og mine tårer blander sig med havet.

Da deres ånde forlader dem, ser man søster, der holder sin lillebror hårdt fast, og i tæt omfavelse stiger de ned i undervandsmørket.

* * *



- Et perspektiv på
Robert Asprins
Thieves' World

Af Thomas Kristjansen

Tilbage i '70erne tænkte Robert Asprin (1946-2008): Hvis dog blot man kunne læse om Elric og Conan som deltagere i samme krig – og om hvordan de undervejs stødte på Fafhrd og the Grey Mouser! Hvis dog blot alle yndlingsfortællingerne om sværd, trolddom, helte og monstre ikke var isolerede fra hinanden! Hvis dog blot man kunne have et fælles univers, med fælles karakterer, som mange forfattere og kreative sjæle kunne bidrage til, fortolke på og udvide! Disse tanker blev grundlaget for “Thieves’ World” projektet.

At bygge videre på andres kreationer var ikke et fremmed koncept i sci-fi og fantasy-fandom. Fans udvekslede spekulationer om deres yndlingsfigurers fremtid og videre oplevelser i fanzines, og med tilladelse fra licensholderne fik visse forfattere lov til at forsætte historierne om helte, såsom Robert E. Howards Conan. Samtidig var "campaign settings" for rollespil som *Dungeons & Dragons* så småt ved at skabe nye muligheder for samarbejde mellem verdensbyggere.

Disse projekter havde dog alle en vigtig fællesnævner. Ingen af dem var fra starten til-tænkt som delte universer. Leiber, Howard og Lovecraft skrev ikke med henblik på at andre skulle bidrage til deres værker, og Ed Greenwoods grundlag til *Forgotten Realms* var blot hans påfund til sin private Dungeons & Dragons-kampagne.

Her havde Robert Asprin en anden vision. Seriens grundlæggende idé var fra starten at give fantasyforfattere et fælles univers som de alle kunne bidrage til, og senere indskud kunne udvide eller nyfortolke allerede etablerede elementer. Asprin selv påtog sig rollen som hovedredaktør og stod for at levere en skitse af seriens verden, men derfra havde de bidragende forfattere næsten total frihed. Det hårde arbejde lå mest i at sikre at de mest grelle uoverensstemmelser blev løst inden udgivelse.

men han bidrog også selv med historier til antologierne. Han fik desuden flittig assistance af sin ægtefælle, Lynn Abbey.

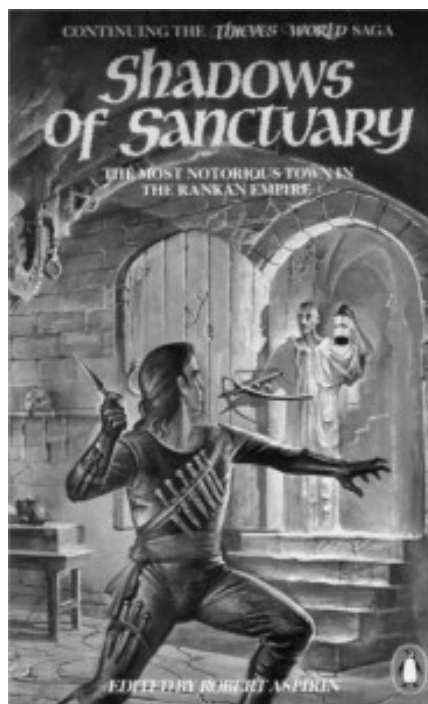
Asprins idé tiltrak en ganske respektabel skare af interesse-rede forfatter. Marion Zimmer Bradley, Philip José Farmer, David Drake og Poul Anderson talte blandt bidragerne til første antologi, og mange af deres påfund skulle vise sig at have stor betydning i universets videre udformning. I 1979 ramte den første udgivelse. Den var en succes.

Man kan godt beskyjde serien for at have en lettere misvisende titel. Der er ikke så meget tale om en tyvenes verden, som der er tale om en tyvenes by. Seriens absolutte omdrejningspunkt er byen Sanctuary, som med slet skjult fryd beskrives som et af de mest beskidte, farlige, skurkagtige, kriminelle og ubehagelige steder i verden. Den er et hovedsæde for smuglere, forbrydere og tyve. Men den er også en by langt fra civilisationen, og fyldt med muligheder for eventyrlystne sjæle. Sanctuary kan til dels sammenlignes med Fritz Leibers Lankhmar, men hvor Lankhmar fremstilles som en pseudoundustriel metropol, leder Sanctuary tankerne hen på en Western-by helt ude ved kanten. Byen er for nyligt erobret af det aggressive imperium Ranke, som har besejret det gamle herskende kongerige Ilsig i en krig som blev udkæmpet ikke kun på jorden, men også hos guderne.

Sanctuarys talrige konflikter sker på mange niveauer. Rankes guder fortsætter deres kosmiske fejde med IIsigs panteon, alt imens simple tyveknægte og lejemordere må skrabe sammen til dagen og vejen (og til druk og hor) i byens beskidte gyder. Semi-guddommelige helte, gangstere, ældgamle troldmænd og ligefremme eventyrere betræder alle Sanctuarys gader, og her viser Asprins kreation en af sine bedste egenskaber. Selvom der lægges stor vægt på universets dystre og beskidte side, så tillader "Thieves' World"'s verden



en bred vifte af fortællinger. Sword and Sorcery-genrens mange facetter omfavnes ivrigt, og antologierne byder på klassiske historier om Leiber-agtige tyves eventyr, om politiske intriger, om guders fejder, om mystiske historier fyldt med forbandelser og magi – og impoerende nok synes alle disse lag at eksisterende i et sammenhængende univers. Der er faktisk stort overlap imellem dem, og de fortsættende referencer til tidligere historier sikre at de mange karakter synes at eksistere i samme verden uden problemer. Et simpelt lommetyveri i byens værste kvarter er ligeså vigtig som guvernørpaladsets ambitiøse intriger. Sanctuaries univers skaber på denne måde en effektiv syntese af Sword and Sorcery mange undergenrer.



Denne narrative alsidighed gav da også anledninger til interne uoverensstemmelser. I sine kommentarer til tredje udgivelse (*Shadows Of Sanctuary*) bemærker Lynn Abbey hvordan forskellige forfattere synes at have vidt forskellige idéer om byens udseende, om overnaturlige kræfters natur, og endda om visse figurers personlighed. Med et vist forsyn undviger serien

dette problem ved at præsentere hver novelle blot som et indtryk af universet, og ikke som sat i sten. Lynn Abbeyes egen holdning er at disse uenigheder er lige meget, og de blot giver anledning til nye tilføjelser og fortolkninger. I fortællingerne selv personificeres denne indstilling i den lettere alkoholiserede historiefortæller Hakiem, som optræder i baggrunden af mange af novellerne.

Seriens øjeblikkelige kultstatus gav anledning til flere udgivelser i hovedserien, samt et antal spinoff-værker. Flere bidragende forfattere skrev romaner som ikke overraskende overvejende handlede om deres egne kreationer, og i 1981 udgav Chaosium et rollespil baseret på serien i bedste Dungeons & Dragons-stil. Den første bølge af seriens materiale er præget af kreativ optimisme og en tro på den grundlæggende idé om et fælles univers. "Thieves' World" pionerede "shared universe"-konceptet. På godt og ondt.

Omkring tredje udgivelse begyndte den oprindelig entusiasme at ebbe ud. Forfatterstaben blev mere og mere fast, og deres interne uenigheder om universet blev mere og mere tydelig. Selvom udgivelserne fortsatte blev staben af bidragende forfattere mere og mere statisk. De senere antologier er næsten udelukkende sammensat af historier fra en fast gruppe, og der er langt mellem nye ansigter. Asprin og Abbey styrede skibet med stærk tro på projekter indtil 1989 med den sidste udgivelse i hovedserien, "Stealer's Sky". Herefter trak Asprin sig tilbage fra skriveriet, og gik gennem en række problemer i privaten. Han og Abbey blev skilt, og han måtte døje med skatteproblemer og et helbred i forværring. Robert Asprin døde i 2008.

Ansaret for serien gik til Lynn Abbey, og hvad end for problemer hun måtte have haft med Asprin, var hendes kærlighed til serien ikke formindsket. Hun forsøgte en relancering i

2003, og arbejdede sammen med Green Ronin Publishing, da de udgav en ny rollespilsudgave baseret på universet i 2005. Det nye forsøg var ingen stor succes; måske fordi det ikke lykkedes Abbey at tiltrække navne med salgskraft. Hun sprang desuden 100 år frem i historien og introducerede et helt nyt persongalleri. Sanctuary var ikke rigtigt til at genkende, og "Thieves' World" 2.0 blev hurtigt glemt.

"Thieves' World" var én fans kærlighedserklæring til Sword and Sorcery-genrens ånd. Asprins idé var ambitiøs, men dens oprigtige entusiasme viser sig klarest i seriens tidlige år. Serien forsøgte bevidst at trække på kreativiteten hos en alsidig gruppe fans og forfattere, og måtte både høste frugterne og lide konsekvenserne. Præmisset sikrede den øjeblikkelig kultstatus, og som "shared universe" står den som et unikt værk i både Sword and Sorcery og generel fantasy. At kollaborere om at udvikle et fælles univers er ganske normal praksis hos fantasy-fans i dag, men Asprins og hans slæng gjorde i det banebrydende format i et univers, der paradoksalt nok blev unikt ved at inkludere næsten alt. Hvad end seriens senere skæbne skulle vise sig at blive, så står de første udgivelser som klare tegn på en kreativ fans engagement med Sword and Sorcery-genren, med idéen om kreativt fælleskab, og med en oprigtig ambition om nyskabelse i sin elskede genres format og metode.

Hvis man i dag selv vil tage en tur gennem Sanctuaries farlige gader, kan man med lidt held finde eller bestille antologierne i brugte udgaver, og ellers har e-bogsrevolutionen sørget for at man kan købe dem elektronisk. De to første antologier, som for mange udgør projektets guldalder, kan findes sammen med bidder af nyt materiale i udgivelsen *Thieves' World: First Blood*.

* * *

STJERNEBASE HALTER - DEL 3

Novelle af
Martin Willer

Resumé: Dr. Richard Hadley befinder sig på Stjernebase Halter, hvor han sammen med doktorerne Juliet og James Cuse samt professor Damon, har opdaget eksistensen af et parallelunivers. Hvad dette har af konsekvenser for universets videre skæbne, vil I få opklaret hvis I læser den spændende afslutning her...



Martin Willer (f. 1979) er uddannet cand.mag. i medievidenskab og har fået udgivet to fantasyromaner i sin Scott Roddick-serie, samt et par korte historier i Tegneseriekollektivet Urkrafts antologier. Man kan finde mere på martinwiller.dk og på [facebook.com/denutroligescottroddick](https://www.facebook.com/denutroligescottroddick).

Jeg vågnede med et sæt og fandt, at rundt omkring mig lå mine besætningsmedlemmer – bevidstløse men dog i live. Af uvisse årsager befandt vi os ikke længere på Stjernebase Halter.

Jeg fik med besvær rejst mig op og konstaterede, at vi befandt os på et rumskib. Jeg stavrede over til et af kontrolpanelerne og ifølge instrumenterne var vi på vej væk fra rumbasen, med kurs mod Jorden.

Hvad var der sket og hvorfor kunne jeg ikke huske noget?

Jeg måtte gemme disse spørgsmål til senere og besluttede mig for at vække de andre. Måske vidste de noget som jeg ikke gjorde.

Men da jeg havde fået vækket dem, og vi alle sammen lige havde fået tid til at samle tanker, viste det sig, som jeg frygtede, at heller ikke de kunne huske noget.

Damon forsøgte at omgå computerens sikkerhedsprogrammering så vi i det mindste kunne kontrollere rumskibet, men det viste sig hurtigt at være umuligt.

Vi var på vej mod Jorden, væk fra Stjernebase Halter, og ingen af os havde nogen som helst ide om hvad fanden der foregik!

Det sidste jeg kunne huske var beskeden fra mit modstykke i paralleluniverset, der advarede os om at noget var på vej. Men hvad var der sket i mellemtiden? Var dette "noget" årsagen til, at vi nu befandt os i denne situation? Hvad med stjernebasen og singulariteten?

Svaret på alle disse påtrængende spørgsmål skulle snart vise sig at præsentere sig selv, men på en måde som ingen af os havde kunnet forudse, og som stadig den dag i dag slår mig med forundring når jeg tænker tilbage på det.

En time efter vores mystiske opvågnen, var vi stadig ikke kommet nærmere nogen svar. Beregninger viste at vi om mindre end to dage ville være tilbage på Jorden og medmindre vi

ville overdynges med tusindvis af ubehagelige spørgsmål som ingen af os blot havde skyggen af svar på, så måtte vi hellere se at komme op med nogen.

Og det var i den ånd, under en særdeles ophedet diskussion mig og mine kolleger imellem, at det skete.

"Men ingen af dette rumskibs instrumenter kan omprogrammeres," sagde jeg i en af mine utallige enetaler, "Vi er fanget her. Der er ingen mulighed for at registrere hvad der er sket på stjernebasen. Vi har alle huller i vores hukommelse. Det er som om nogen bevidst har planlagt det her."

"Men hvordan kan det gå til?" sagde James Cuse, "Vi var de eneste ombord på den base og medmindre en af os står bag dette, så er der kun et muligt svar."

"Og det er?" spurgte Juliet, selvom hun havde på fornemmelserne hvad hendes mand ville sige.

"At dem fra den anden side har en finger med i spillet. Måske har de endda på en eller anden måde krydset over i vores univers, for at overtage Stjernebase Halter."

"Hold da kæft. Det er langt ude," himlede professor Damon op, "Det lyder som paranoid psykose det der. Hvad skulle ideen være med det?"

"Jeg må også sige, at jeg ved ikke hvad..." begyndte jeg, men blev afbrudt af Cuse som fortsatte:

"Tænk på det: Hvad ved vi egentlig om dem? De påstod at de var fra et parallelunivers. De kendte til mange af vores hemmeligheder og var åh så samarbejdsvillige. De overtog endda vores computersystemer og vi spillede bare med på deres galej. Og hvorfor? Fordi vi var så fascinerede af muligheden for, at der kunne eksistere andre verdener end vores."

"Hvor vil du hen med det her?" spurgte jeg ængsteligt.

"Jeg siger at vi er blevet nar-

ret. At vi er ofre for en eller anden form for spionage og at de nu kontrollerer vores stjernebase, mens vi sidder her og triller tommelfingre på vej tilbage til Jorden.”

Vi blev alle tavse og gloede mistroiske på Cuse. Det lød sindssygt i mine ører, men måske havde han fat i noget. Professor Damon var den første til at sige noget:

“Og hvem står så bag denne storslåede plan? Brazilianerne?”

“Hvorfor ikke? De har haft et horn i siden på os i mange år nu. Men det kunne være hvem som helst. Jeg siger jer: Man har trukket os godt og grundigt rundt i manegen.”

“Jeg kan ikke tro det. Det er simpelthen for langt ude.”



“Han har ret!” kom det pludselig fra en fremmed stemme bagerst i rummet og vi vendte os alle chokerede rundt.

Og lige der foran os stod en mand som, hvis jeg ikke vidste bedre, kunne være en ti år yngre udgave af mig selv.

“Hvem... Hvem er du?” stammede jeg, mens de andre stod mundlamme og stirrede på den fremmede mand, med det velkendte kontrafej.

“Spørgsmålet er nok ikke så meget hvem jeg er, men snarere hvad jeg er,” sagde væsnet (for hvad skulle jeg ellers kalde ham?) med en stemme som ikke tilnærmelsesvis mindede om min. Stemmen var blidere, men også mere kunstig og metallisk. Det lød ikke som en menneske-

lig stemme.

“Jeg kan heller ikke selv helt forstå det,” fortsatte væsnet, “For blot få timer siden fandtes jeg ikke engang. Altså det vil sige, det gjorde jeg, men så alligevel ikke. Det er meget mærkeligt.”

“Det tror jeg vist, du må forklare nærmere,” sagde jeg mens jeg skævede over til andre, der bare stod og gloede måbende på den velkendte fremmede.

“Jeg vil forsøge,” begyndte han. “For ti timer siden var universets skæbne uvist og var på kanten til at opløse sig selv. Du blev forsøgt advaret om denne fare, dr. Hadley, af dit modstykke fra det andet univers. Og det var der god grund til. Singulariteten, som I havde gjort et så stort stykke arbejde for at inddæmme, var pludselig begyndt at ekspandere. Men af årsager som jeg ikke helt kan forklare, var denne ekspansion størst i det andet univers.”

“Hvad skete der så?” spurgte jeg. Ivrig for at høre hans beretning.

“Singulariteten truede med at udvide sig kraftigt og smadre selve universets struktur. Dette måtte forhindres. Og da var det at det skete.”

“Hvad skete?” spurgte professor Damon, som også formåede at sige noget.

“Jeg blev bevidst.”

“Bevidst?” sagde jeg og anede ikke hvad han fablede om.

“Ja. Jeg vågnede ligesom op og indså, at min ekspansion bragte universets ligevægt i fare.”

“Du... Du mener...” stammede Juliet, mens hendes hjerne kæmpede for at forstå hvad væsnet lige havde sagt, “Du mener at du er singulariteten?”

“Er det så svært at tro?” sagde væsnet, som tydeligvis var ravende sindssygt, og dermed potentielt til stor fare for os alle.

“Den må du længere ud på landet med, kammerat,” råbte James og vendte sig mod os andre: “Jeg siger, at vi ikke lytter til denne her fyr længere og selv

forsøger at finde ud af, hvad fanden der er foregået her.”

“Ikke så hurtigt,” sagde jeg, “Lad os i det mindste høre på hvad han har at sige.”

“Tak, dr. Hadley,” sagde væsnet og forsøgte at smile et akavet smil.

“Tak mig ikke endnu, men fortsæt din beretning.”

“Nuvel. Jeg ved godt, det lyder vanvittigt: Jeg er en fysisk manifestation af singulariteten. Men jeg er også meget mere end det: Da jeg var blevet bevidst, stod det mig hurtigt klart, at jeg ikke kunne forblive længe i min daværende tilstand. Jeg var lavet af ren energi og måtte binde mig til et fysisk legeme, for at kontrollere min energi. Og dermed bevægede jeg mig mod Stjernebase Halter.

Uheldigvis for dr. Hadley fra den anden side, var han den første jeg mødte.”

“Hvad gjorde du ved ham, dit svin?” råbte James, som så ud som om han kunne fare i flæsket på væsnet, hvad øjeblik det skulle være.

“Jeg overtog hans krop. Eller rettere: Vi smeltede sammen.”

“Smeltede sammen...? Er han så død?”

“Både ja og nej. Faktisk er Hadley en del af mig. Vi er et nyt væsen. Gennem hans øjne opdagede jeg, hvad det vil sige at være menneske og tænke gennem denne strøm og bevidsthed, sådan som I oplever det. Men det gjorde mig også i stand til noget andet. Noget aldeles frygteligt.”

“Som var?” spurgte Damon.

“At indse min egen dødelighed. Menneskers dødelighed. Pludselig kunne jeg mærke følelsen af, at vide at det hele en dag slutter. Min bevidsthed var blevet vækket ved, at jeg mærkede enden. En mulig ende for dette univers og jeg måtte forhindre det. Tid/rum-kontinuiteten havde taget varig skade, grundet den ekspansion som min tidligere tilstand havde forårsaget og det fyldte mig med bedrøvelse og en lyst til at ændre

den kurs. Jeg ønskede ikke at ophøre med at eksistere.”

Væsnet kiggede ned og jeg fornemmede, at han kæmpede med at holde tårerne tilbage. Det var smukt, fascinerende og sørgeligt på en gang.

“Fortæl videre,” sagde jeg mens jeg sank en klump. Jeg kunne mærke på ham, at det var svært at fortsætte.

“Jeg vidste ikke på det tidspunkt hvad jeg skulle gøre. Selve virkeligheden var i fare for at blive optrævlet og jeg manglede data for at blive i stand til at forhindre det. Så jeg så kun én mulighed.”

“Som var?” spurgte Juliet mens hun rakte vores gæst noget at drikke. Han tog imod glasset og sippede en tår.

“Det var dog utroligt. Hvad er dog det?”

“Blot vand,” sagde Juliet og grinede overrasket.

“Så det er vand. Utroligt. Jeg har så meget at lære...”

Han kiggede på os og blev klar over, at vi ventede på at han fortsatte. Han rømmede sig og sagde:

“Jeg besluttede mig for at smelte sammen med deres ombordværende QIV computer og downloade al data om singulariteten. På den måde kunne jeg måske støde på et eller andet der kunne frelse os. Det stod hurtigt klart, at jeres parallelunivers var dødsdømt, men at jeres virkelighed endnu stod til at redde. Og dermed traf jeg den svære beslutning, at ofre det ene univers

for at redde det andet. Og der var én bestemt ting der overbeviste mig om, at det var den rigtige beslutning.”

“Og hvad var det?” spurgte jeg, mens jeg stadig kæmpede for at forstå det som vi var blevet fortalt.

“Mindet om vores datter.”

“Vores datter?”

“Ja. Husk på at jeg fortalte jer, at dr. Hadley er en del af mig. Hvis jeg reddede blot ét af universerne, ville hun i det mindste leve videre i det ene af dem. Det var ikke optimalt, men det var i det mindste en løsning.”

“Hvad gjorde du så?” spurgte Juliet.

“Jeg benyttede antistofringen fra Mega Hadron Collideren til at åbne et vindue ind til dette univers. Ved at krydse barrieren, membranerne, mellem de to universer, ville jeg være i stand til at omvende processen og dermed sikre, at skaderne fra ekspansionen ikke ville brede sig til dette univers. Og på den måde endte jeg her.”

Ingen af os sagde noget.

“Jeg fandt jer bevidstløse på Stjernebase Halter. Sikkert en eftereffekt af åbningen ind til den anden virkelighed. Jeg besluttede mig for at fragte jer sikkert tilbage til Jorden. Det overraskede mig faktisk at I allerede er vågne.”

James tog ordet:

“Så... Du lod dermed bare de andre dø. Et helt univers. Udslettet.”

“De mærkede ikke noget.

Deres virkelighed brød sammen på mindre end et mikrosekund da jeg krydsede barrieren. Det er overstået for dem, men jeg fik da reddet jer.”

“Ja, du er virkelig en helt,” vrissede James.

“Men jeg forstår ikke,” begyndte professor Damon, “Du sagde at du pludselig blev bevidst. Hvordan kan det lade sig gøre?”

“Forstår I: ALT i universet er bevidst. Det hele er bevidsthed. På milliarder af niveauer. Fra den mindste bestanddel i en mikropartikel, til de største galaksestrukturer. Det er sandheden om kosmos. Intet ender. Alt er energi. Selv jeres parallelunivers vil blive genfødt. Det er cyklusen.”

Vi stod lidt og lod væsnets ord synke ind.

“Så... Jeg gætter på at det hele er overstået nu?” sagde jeg og kiggede ham i øjnene.

“Ja. Jeres arbejde er overstået på stjernebasen.”

“Ikke helt,” sagde Damon, “Hvis det passer, dét som du har fortalt os, så er vores arbejde blot lige begyndt. Vi må undersøge præcis hvilket væsen du er. Vi har et langt stykke arbejde foran os.”

“Det kan jeg desværre ikke tillade,” sagde vores nye ven og redningsmand.

“Hvad mener du?” spurgte jeg.

“Jeg tager ikke med tilbage til Jorden. I har fået et indblik i verdens rette sammenhæng. Et indblik som ikke bør være noget menneske til del. Parallelle universer og naturens kosmiske bevidsthed. Det bør ingen vide noget om.”

“Hvad har du tænkt dig at gøre?” spurgte James ophidset.

“Jeg har tænkt mig at slette jeres hukommelse og derefter forlade dette skib og begive mig ud i det store ukendte. Verden er så enorm, at jeg vil få nok at gøre med at opdage dens milliarder og atter milliarder af vidundere.

“Det kan du da ikke. Vi har



da ret til...”

Men væsnet løftede blot hånden og sagde:

“Må I få et godt liv. Brug det godt, så længe det varer. Og nu: Sov!”

Og derefter lagde søvnen sig over os som en tryk dyne og alt blev dybt mørke.

Da vi vågnede to dage senere, befandt vores rumskib sig ud for den australske kyst.

Vi svømmede i land og fandt hurtigt ind til en by, hvorefter vi fik kontakt til de rette myndigheder. Vi kunne fortælle dem, at vores mission på Stjernebase Halter var afsluttet, selvom ingen af os kunne fortælle noget om, præcis hvordan det var sket. Vi kunne ikke huske noget, præcis sådan som væsnet havde planlagt det.

Eller, det passer så naturligvis ikke helt. Jeg kunne, af en eller anden grund, huske det hele. Men jeg besluttede mig for ikke at sige noget. Jeg ved ikke hvorfor han valgte, at jeg skulle kunne huske de fantastiske begivenheder, men måske var det hans gave til mig.

Den måde som vores mission var blevet afsluttet på, var naturligvis mystisk og vakte undren.

Det blev gransket ganske nøje og høringer blev foretaget, men intet mistænksomt dukkede op. Og jeg holdt som sagt tæt med min viden. Jeg skulle ikke nyde noget.

Der blev endda sendt et hold forskere til Stjernebase Halter, for at verificere at alt var i orden. Singulariteten var ikke mere og selve Mega Hadron Collider var ude af drift. På en eller anden måde, havde tingene løst sig selv.

Efterhånden gik det hele i glemmebogen. Vi blev hyldet for vores indsats på stjernebasen og professor Damon, Juliet og James Cuse samt jeg selv, spredtes til andre opgaver.

Jeg så aldrig det mystiske væsen igen.

Somme tider om aftenen, kan man stadig se den for længst forladte Mega Hadron Collider. Den ligner en tynd, hvid streg på den stjerneklare himmel og jeg ved, at deroppe findes også min elskede Stjernebase Halter, hvor jeg oplevede det mest utrolige som har været et menneske til del.

Jeg er en gammel mand nu og befinder mig i mit livs vinter. Om ikke særlig længe er jeg død og den tanke, som så ofte har slået mig med rædsel og resignation, er for mig i dag en trøst idet jeg med sikkerhed ved, at på den anden side af dødens dør, venter nye eventyr i dette fantastiske univers.

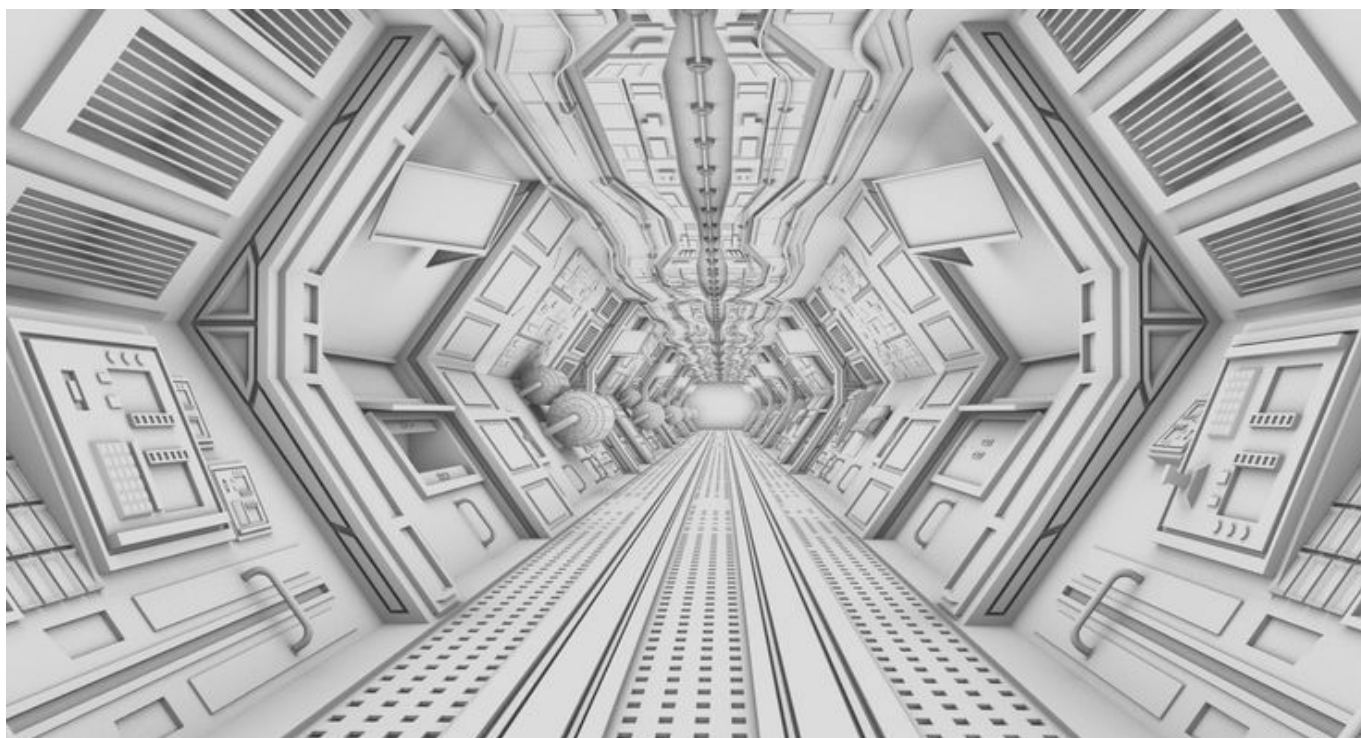
Og mens jeg skriver de afsluttende sætninger, i disse erindringer som intet menneske nogensinde får at se, kigger jeg ud af vinduet på mit kontor og ser min datter. Hun leger med mit barnebarn på græsplænen i den lune aftensol.

Disse smukke, kloge og blide væsner som min verden, hvad end jeg vidste det eller ej, altid har drejet sig om. De er unikke og jeg er sikker på, at uanset hvilke udfordringer dette liv endnu vil byde på, så skal de nok klare den. Vi skal nok klare den.

Vi.

SLUT

* * *



ANMELDELSER

Anmeldt i dette nummer:

Film:

- * *Batman v Superman: Dawn of Justice*
- * *X-Men: Apocalypse*
- * *Captain America: Civil War*
- * *Ex Machina*
- * *Zootropolis*
- * *The Last Witch Hunter*
- * *Vicevæerten*
- * *Batman v Superman: Dawn of Justice*

Bøger:

- * *Destin - Seerkrystallen*
- * *Vi er ikke alene*
- * *Alexias fortælling – Frygten er din fjende*
- * *Afsind*
- * *Legenden om Querqus Skjoldet*
- * *Uplink*
- * *Mythos ABC*
- * *Københavns skygger*
- * *Sku ikke hunden på hårene*
- * *Lysets Kvinder - Helbrederen*
- * *Calamity*

Tegneserier:

- * *Patience*
- * *Tuschmørke 3*

Tv-serier:

- * *Ash vs Evil Dead*
- * *Stan Lee's Lucky Man*
- * *11.22.63*

Kortfilm:

- * *Kung Fury*

Computerspil:

- * *King's Quest*



Batman v Superman: Dawn of Justice

Film, USA 2016, 153 min.

Instr.: Zack Snyder

Medv.: Ben Affleck, Henry Cavill, Gal Gadot, Jesse Eisenberg, m.fl.

Superman og Batman er to gamle tegneseriefikurur, som har været aktive i snart firs år. Begge har også optrådt på film med større eller mindre held. Batman i nogle ret pjattede udgaver, men også i mere voksne udgaver fra hhv. Tim Burton og Christopher Nolan. Den mest succesfulde udgave af Superman er Richard Donners udgave fra 1978/80. For et par år siden kom så Zack Snyders udgave af Superman, *Man of Steel*, der nyfortolkede mange af elementerne fra Donners to film. *Batman v Superman: Dawn of Justice* er en slags fortsættelse af den film. Vi starter med at se nogle af slutscenerne fra *Man of Steel* fra andre vinkler. I stedet for at fokusere på Supermans kampe, oplever vi hvad der i bogstaveligste forstand sker for manden på gaden. Nærmere bestemt ser vi Batman/Bruce Wayne, der oplever død og ødelæggelse, mens han racer gennem Metropolis gader.

Snyders Batman er i høj grad baseret på Frank Millers tegneserie *The Dark Knight Returns* fra 1986. Så meget at flere scener og replikker er taget direkte derfra. Millers *Dark Knight* stillede spørgsmålet om superhelte er godt eller skidt for os. De redder mange mennesker, men deres metoder er ulovlige og måske er det fordi der findes superhelte, at superskurke opstår. Hos Miller arbejder Superman for regeringen og er på den måde Batmans modstander. Snyder bygger her videre på det, han etablerede i *Man of Steel*: Superman følger godt nok loven, men hvad hvis han beslutter ikke at gøre det? Hvor problemet med en Batman udenfor loven trods alt kun er et problem med en enkelt mand, er problemet med Superman at han er et overmenneske, som vil kunne lægge hele planeten øde, hvis han blev gal. Så Snyders Batman ser Superman som et ikke-jordisk supervæsen, der er en trussel mod hele planeten, og beslutter at gøre noget ved det problem.

Man kan naturligvis ikke have en superheltefilm som kun handler om to helte, der på bunden er gode mennesker, som kommer op at slås, og ender med at myrde hinanden eller blive gode venner. Så en skurk må der til. Snyder bruger Supermans gamle ærkefjende, Lex Luthor. Den Luthor jeg læste om i min barndom, var en gal videnskabsmand, som brugte meget af sin tid på at opfinde ting der kunne få ram på Superman, som han hadede inderligt. Senere blev Lex Luthor en supersmart forretningsmand med magt og penge. Snyders Luthor er en slags kombination af de to, som er rig og magtfuld, men også fuldkommen sindssyg, med et irrationelt ønske om at ydmyge og dræbe Superman, uden at bekymre sig om de mange andre han får slået ihjel undervejs.

Den første halvdel af filmen er opbygning af personer og udbygning af filmens univers. Især følger vi Batman, fremragende

spillet af Ben Affleck, der forbereder sig på at skulle kæmpe mod Superman, og undervejs har en række drømme eller mareridt, der viser os hvad der foregår i hovedet på ham.



Han møder også en mystisk kvinde, der senere har en lille, men vigtig rolle. Det er Gal Gadot, perfekt castet som Wonder Woman. Vi får også lidt at vide om hvad der sker med Superman, efter vi forlod ham i *Man of Steel*. Pludselig sker der så noget, som sætter gang i begivenhederne, fører til den længe varslede kamp mellem Batman og Superman, og derefter til kampen mod Lex Luthors onde opfindelse.

Et på bunden meget enkelt plot, men med mange detaljer, som ikke føres ind med ske. Så man kan nemt miste tråden. Der er også mange uklarheder i Lex Luthors plan. Derfor kan man opleve filmen meget forskelligt, afhængigt af i hvor høj grad man synes der er huller i plottet eller det er en film der overlader mange ting til publikums fantasi. Jeg hører bestemt til den sidste gruppe. Andre vil måske ikke kunne lide filmens mørke, "realistiske" stil. Jeg synes netop det er styrken i *Batman v Superman*. Den viser os at fantastiske film ikke behøver at foregå i en verden der er langt fra vores vir-

kelighed. Det er tankeeksperimentet "hvis superhelte fandtes i virkeligheden", og ikke bare en actionfilm, hvor de realistiske elementer kun bruges til at få os til at acceptere filmens univers.

Batman v Superman er et anderledes bud på en moderne superheltefilm, hvor der ikke bruges en lind strøm af rappe replikker til at hjælpe os med at sluge konceptet om en mand der kan flyve og en som tror han er en flagermus. Naturligvis krydret med rigelige mængder vild action og imponerende effekter. Den er også starten på det der skal blive til et sammenhængende filmunivers for DC. Efter min mening en ganske god start, der giver mig lyst til at se de næste film.

Flemming R.P. Rasch

[NB: Der er indkommet to anmeldelser af *Batman v Superman*; den anden er placeret sidst i anmeldersektionen. -Red.]

X-Men: Apocalypse

Film, USA 2016, 142 min.

Instr.: Bryan Singer

Medv.: James McAvoy, Jennifer Lawrence, Michael Fassbender, Oscar Isaac, Sophie Turner, Alexandra Shipp, Olivia Munn, Kodi Smit-McPhee, m.fl.

NB: Denne anmeldelse indeholder spoilers!

Så er der sørme mere filmisk X-Men fra instruktør Bryan Singer og manusforfatter Simon Kinberg, kun to år efter den vellykkede *X-Men: Days of Future Past* (anmeldt af undertegnede i Himmelskibet nr. 41 til 8 ud af 10 stjerner, men senere opjusteret til 9). Hvorfor mon de skulle skynde sig sådan? De fleste franchises plejer at have tre år mellem filmene, men her var der kun to. Nåja, Marvel Studios laver godt nok to film om året lige for tiden; Fox føler sig nok en smule presset/intimideret. *X-Men: Apocalypse* er en god film, men helt lige så god som de to forrige X-Men-film er den ikke –

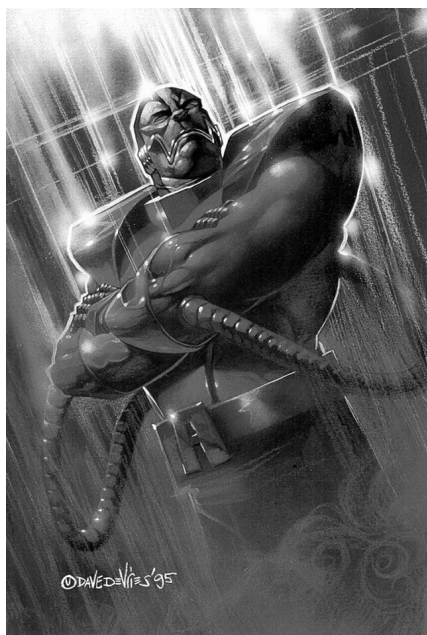
ikke helt. Var den blevet bedre hvis de havde arbejdet med historien i et år mere? Måske. Hvem ved. Jeg syntes at især klimakset var en smule sjusket. Men for nu at starte med begyndelsen...



Det vigtige at gøre sig klart om *X-Men: Apocalypse* er at dens historie er af en anderledes type end de to forrige X-Men-film. I stedet for en mere traditionel fortællestruktur er *Apocalypse* mere en chase-film hvor man følger den über-magtfulde genopstandne mutant-superskurk (som i tegneserierne kaldes Apocalypse; hans mondæne navn er En Sabah Nur) fra det gamle Ægypten. Det går slag i slag: Vi starter med at se hvordan han blev forrådt tilbage i år 3600 BC – i øvrigt en af filmens mest imponerende sekvenser. Han var i gang med at overføre sin forrige krop til en ny, og var lige i denne proces sårbar. Han blev begravet hvor solens stråler ikke kunne nå ham, og får først mulighed for at vågne op til dåd igen i Kairo i 1983. Her opsøger han straks nogle magtfulde mutanter, og forstærker deres kræfter. Det bruger filmen en del tid på, og man hører sideløbende om Xaviers skole for begavede unge, hvor f.eks. Scott Summers er ved at blive

indrolleret, og en ung Jean Grey også befinder sig.

Omtrent halvvejs inde i filmen kommer den måske bedste scene: Professor X har brugt Cerebro (som kan forstærke hans telepatiske rækkevidde) til at finde Magneto, som på dette tidspunkt har slået pjalterne sammen med Apocalypse, og dette betyder at Apocalypse også finder Professor X – og straks kan kontrollere alle verdens soldater ved at overtage Professor Xs kræfter.

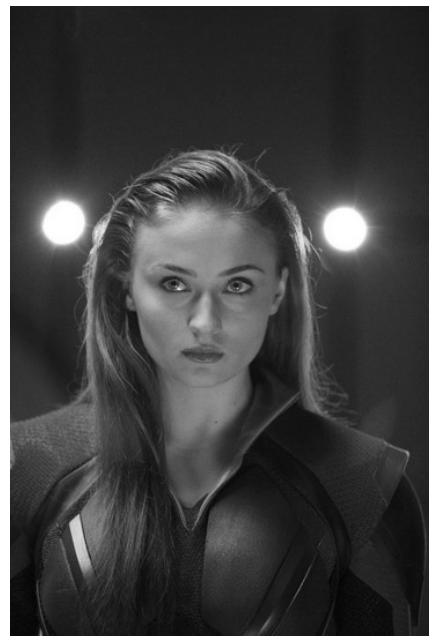


Herved får Apocalypse med det samme alle atom-ubådes og atombasers mandskab til at af-fyre alle verdens atomvåben. Hvilket foregår til de fantastiske toner af anden sats af Beethovens 7. symfoni – og det er ufatteligt perfekt. Skal man beskrive den stemning som denne sats formidler, er det svært at ramme tættere på end “apokalyptisk”. Musikken bruser frem som en verdensødelæggende kataklysm, og man kan simpelthen mærke, i musikken alene, de ulmende, sorte røgskyer sprede sig højere og højere op. Hold fast, hvor er dét stykke velvalgt! HVIS Apocalypse dog bare også havde brugt bomberne her, så ville filmen virkelig være kommet i omdrejninger netop her, hvilket den behøvede fordi den

på dette tidspunkt havde været ret længe om at bygge handlingen op. Men, Apocalypse hader menneskenes teknologi og våben (de er jo bare substitutter for mutantkræfter!), så han sender bare bomberne ud i rummet. På den anden side kan man også sige at det ville have været lidt af en (post)apokalyptisk kliché, hvis han havde atombombet hele civilisationen.

Men historien fortsætter (bl.a. med en virkelig skøn Quicksilver-scene) til den klimatiske sekvens, hvor Apocalypse og hans fire “dommedagsryttere” (Angel, Storm, Psylocke og Magneto) er gået i gang med at smadre verden, primært via Magnetos kræfter. De øvrige X-Men ankommer så, og må forsøge at bekæmpe de onde. Mystique og Quicksilver (som er Magnetos søn, men det ved Magneto ikke) prøver at appellere til Magneto. Det bliver ikke til så meget, og Quicksilver får ikke opbygget modet til at fortælle sin far hvem han er, men alligevel skifter Magneto pludselig side, og vender sig imod Apocalypse. Apocalypse er på dette tidspunkt gået i gang med en mental kamp mod Professor X, som professoren er ved at tabe. Apocalypse kan lige netop beskytte sig selv mod Magnetos kræfter, så de mangler lige noget ekstra for at kunne overvinde ham. Heldigvis har de også Jean Grey med, som får besked på at give los, og hun udløser sit ulmende potentiale – dét som enten er eller senere bliver til the Phoenix Force – og formår at ødelægge Apocalypse hurtigere end han kan nå at regenerere sig selv. Sejr til X’erne!

Det er en fin og flot og meget underholdende film, som jeg er glad for at jeg nåede at få set to gange inden jeg skulle skrive denne anmeldelse. Der er nemlig tilstrækkeligt med lag i den til at jeg først fik nogle af detaljerne på plads ved andet gennemsyn, og heldigvis var der i den forbindelse flere af mine oprindelige klagepunkter som



fordampede.

Men bortset fra at der ikke ligefrem er nogen kompleks historie, så har jeg stadig nogle klagepunkter, og de relaterer til klimakset. Det mest skuffende ved filmen er at Jean Grey slet ikke undergår nogen transformation i forbindelse med hendes Phoenix-kræfters opvågnen (hvilket jo ellers er hele pointen med fugl føniks-konceptet). Jeg sad og var edderspændt på hvad hun nu ville blive til, men hun er desværre bare den samme bag efter som hun var før. De har med andre ord igen spildt den figur på en historie der ikke yder hende hverken retfærdighed eller episk vingesus. Oh well, mon ikke der kommer en ordentlig Phoenix-historie i en kommende film? Det synes jeg, de skylder os. Så det vil jeg tillade mig at satse på.

Mit andet væsentlige klagepunkt er at man ikke hører hvorfor Magneto skifter side. Det virker meget som om han kun gør det af *ad hoc*-mæssige grunde; at skuespilleren og figuren er blevet så vigtig for franchisen at han nu hver gang ender som en good guy, uanset hvor meget død og destruktion han har været skyld i. Det synes jeg ikke fungerer; jeg synes han enten burde være forblevet skurk, eller også i det mindste have fået en ordentlig grund til at skifte side.

Man burde også have hørt om Apocalypse influerede sine "rytteres" vilje, eller om de gik med ham af deres egen fri vilje, for det var slet ikke klart.

Øvrige klagepunkter er kun små, men de er der dog: Det giver ikke mening at et simpelt Faraday-bur tilfældigvis kan blokere både Nightcrawlers teleportation og Jean Greys telepatiske evner. Sådan har det mig bekendt aldrig været i tegneserierne; det var igen blot et *ad hoc*-element der skulle tjene historiens specifikke udvikling. Man kan også spørge hvorfor Quicksilver vil finde sin far? Vil han kæmpe mod ham? Kæmpe med ham? Bare connecte, fordi de er i familie? Quicksilver er en figur som i denne film på mange måder er cool og sjov, men hans motivation for at være med i kampen mangler i den grad begrundelse og forløsning. Både Nightcrawler, Mystique og især Psylocke havde også meget lidt at lave i filmen; de havde næsten ikke behøvet at være med. Psylocke var kun skurk, hvilket hun ikke er i tegneserierne. Storm var lidt bedre; hun havde dog sin egen (lille) historie. Hun var inspireret af Mystique, og da Mystique på selvopofrende vis angriber den langt stærkere Apocalypse, indser Storm at hun er på den forkerte side.

Hun ender som en af de nye studerende på Xaviers skole, og



bliver derved en af the good guys.

På trods af sine fejl og mangler (figurerne ulogiske alder i forhold til de to forrige film er der f.eks. ingen rigtige fans der gider at problematisere) er det en velproduceret film, og som X-fan er man mægtig underholdt. Der er masser af meget følelsesladede scener mellem figurerne, og det fungerer faktisk rigtig godt. Derfor er der ganske meget at være taknemlig for i denne film, og selvom den ikke kommer op på siden af *First Class* eller *Days of Future Past*, så skal den i karakter alligevel inkassere 8 store stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Captain America: Civil War

Film, USA 2016, 147 min.

Instr.: Anthony & Joe Russo

Medv.: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Chadwick Boseman, Paul Rudd, Elizabeth Olsen, Anthony Mackie, Tom Holland, Emily VanCamp, m.fl.

NB: Denne anmeldelse indeholder spoilers!

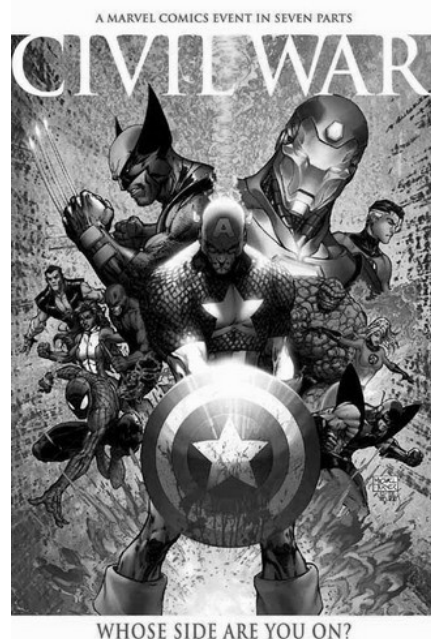
Det er tid til at feste, for Marvel Studios er tilbage med den tredje Captain America-film, som er en historie proppet med de fleste af heltene fra Marvels Cinematic Universe (kun Thor og Hulk undtaget, og havde de været med, havde den nok også været for proppet): Cap, Iron Man, Black Widow, Falcon, Scarlet Witch, Ant-Man, War Machine, Hawkeye, Winter Soldier og Vision – plus to nye: Black Panther og Spider-Man! Ikke engang de to *Avengers*-film har haft lige så mange helte samlet på én gang, men *Captain America: Civil War* handler om det som superhelte-fans altid har



været begejstrede for: at se heltene slås mod hinanden. Altså ikke mod skurke, men helte mod helte. Det kan være vanskeligt for forfatterne at finde på gode grunde til at heltene kæmper indbyrdes; når det sker i tegneserierne er den klassiske årsag for det meste en misforståelse, som hurtigt opklares og gør heltene til gode venner igen. Det er den nemme løsning – hvis årsagen skal være mere kompliceret end dét, så bliver det en endnu vanskeligere opgave at lave en velfungerende historie. For så handler historien pludselig ikke længere om det gode mod det onde, men om to sider af, og holdninger til, et eller andet emne – om gråtoner mod gråtoner. Dét kan være godt, men det kan mildest talt også være mindre godt. Åh-åh!

Filmen her er løst baseret på tegneserien *Civil War* fra 2006, som var Marvels store crossover-begivenhed dét år. Den blev udgivet i en mini-serie på 7 numre, med crossovers i en række af de etablerede serier. Den startede med at et superhelte-reality show som på uansvarlig vis op søgte farlige superskurke, var årsag til at en af disse skurke dræbte over 800 mennesker, heriblandt en masse skolebørn. Som resultat beslutter politikerne at alle superhelte skal være under regeringens kontrol,

og så splitter heltene sig op i dem der er enige, anført af Iron Man, og dem der er uenige, anført af Captain America.



I filmversionen er det ødelæggelserne i de forrige MCU-film der udløser initiativet, men det basale plot er det samme. Allerede selve dette plot-koncept er efter min mening dybt problematisk. Man introducerer en situation hvor alt skal være kontrolleret af Big Brother; reelt en totalitær tilstand hvor ingen længere selv kan beslutte hvad der er rigtigt og forkert. Og så lader man en god portion af heltene gå ind for denne tilstand!! Efter min mening underminerer forfatterne derved den essentielle heroisme som en typisk superhelt bør være udstyret med, og allerede her er jeg desværre blevet tabt, både i tegneserien og filmen. De helte der går ind for registreringsinitiativet er reelt blevet gjort til skurke. Marvel havde en lignende storyline nogle år tidligere, hvor en række af de mest intelligente superhelte dannede et hemmeligt selskab, The Illuminati, som skulle lede verden. Vupti, så er de helte gjort til skurke. Det er ganske enkelt ikke noget som de figurer ville gøre; det er fundamentalt *out of character* – ikke fordi disse helte ikke ville bruge deres ressourcer

maksimalt, men fordi disse hemmeligholdte og sammensværgelsesagtige situationer altid ender med at eskalere til ren fascisme – hvilket kunne undgås hvis bare der var åbne forhold om tingene. Det er en type historie som bliver lavet fordi det er på mode i denne postmoderne tid at dekonstruere helte-figurerne, og problematisere deres heroisme, dels fordi *alle* værdier undergår en sådan dekonstruktion i det nuværende kulturelle klima, og dels fordi mange kyniske mennesker nok synes at heroisme bare er for naivt – og så burde de efter min mening ganske enkelt ikke læse superhelteserier.

Og så er det selvfølgelig også fordi især britiske forfattere som Mark Millar (der skrev *Civil War*-tegneserien) ikke kan sætte sig ud over tanken om at “magt korrupperer”, hvilket efter min mening er en tanke som hele Stan Lees superheltekoncept netop har sat sig ud over siden 1961, således at ideen om at bruge store kræfter med stort ansvar (en god definition på heroisme) i stedet kommer i højsædet og kan bruges til at kommentere konstruktivt på verdens problemer i stedet for på ulidelig vis at køre fast i at problematisere superhelten som karaktertype. Så for mig at se er denne type historier dovne, unintelligente, ukonstruktive og mindre kunstneriske, og handler om figureres moralske kvaler i

stedet for at handle om interessante ideer og situationer som de skal tage stilling til og gøre noget ved. At tvivle på sig selv er ikke noget en rigtig helt skal spille ret meget tid på. Essensen af en helt er at han *ved* hvad der er rigtigt og forkert. Gør han ikke det, er han bare et tilfældigt, gennemsnitligt menneske som er et produkt af vores tid og samfund, og ikke længere en progressiv rollemodel med en relevans og et budskab der går ud over det etablerede, bestående, konservative samfund. Desværre er tendensen i superheltehistorier i dag at heltene netop skal være moralsk almindelige mennesker, ligesom vi ser det i *Watchmen*. Tendensen er blevet værre efter år 2000, og selv om den i tegneserierne stadig daler og topper med nogle års mellemrum, så må den nye standard siges at være en grundig dekonstruktion af heltefiguren. Marvel Studios film har faktisk i høj grad gået *imod* denne trend, men med denne seneste film er den til en vis grad desværre også nået til MCU.

Filmversionen af *Civil War* har nemlig nøjagtig det samme problem som tegneserien: Iron Man og de andre på hans side bliver reelt til skurke, og det er simpelthen ikke overbevisende. Filmen er samtidig kun en skygge af denne tematik, fordi den kun baserer sig på en lille del af tegneseriens historie og således ikke tager ordentlig stil-



ling til sit eget plot. Dette er både positivt og negativt; positivt fordi det så begrænser skadens etiske omfang, og negativt fordi nogle af figurerne som sagt handler pure imod deres egen heroiske natur. Godt nok er Tony Stark lidt af et røvhul i MCU, hvilket også gør det irriterende at han aldrig straffes for de dårlige ting, han gør, eller har dårlig samvittighed over det. I *Avengers: Age of Ultron* er det reelt ham og Banner som skaber Ultron, og derved er årsag til en masse død og ødelæggelse. Er dette noget som piner Tony Stark nævneværdigt, eller som gør regeringen og hans medhelte skeptiske overfor ham? Nej! Overhovedet ikke – udover nogle enkelte spydige kommentarer. Og da han så også er på den forkerte side i denne films konflikt, så sidder jeg jo tilbage med et ønske om at den mand skulle afklapses så det batter. Det er slet ikke nok at Captain America ved hjælp af sit skjold overvinder ham og hans rustning i en kamp, men ellers lader ham løbe ustraffet.

Et andet stort problem ved filmen er at kampen mellem de helte som er hhv. for og imod registreringsprotokollen, ikke har nogen indflydelse på om den bliver indført af politikerne. Det gør den bare under alle omstændigheder, og dem der er imod den må så gå under jorden. Sådan var det også i tegneserien – og i Marvel-universet gik der 3-4 år hvor denne registrering var gældende, så en god del af hel-

tene måtte operere ulovligt og i hemmelighed. Spørgsmålet er om det også fortsætter på den måde i det cinematiske univers. Jeg håber at de får gjort op med denne storyline hurtigt og effektivt, for der er dele af den og figurerne opførsel som er himmelråbende ulogiske, uretfærdige og – for mig, i hvert fald – utilfredsstillende. I det cinematiske univers har Marvel-heltene nemlig alle dage hørt under S.H.I.E.L.D. og det amerikanske militær – de har aldrig været totalt uafhængige (evt. med undtagelse af deres uskildrede oplevelser i mellem filmene). Derfor giver et plot hvor de ikke længere må være uafhængige jo ikke mening i filmuniverset – det gør det kun i tegneserieuniverset, hvor langt de fleste af heltene netop opererer på nærmest anarkistisk vis, og hele tiden har gjort det.

Men for nu at snakke mere direkte om filmen selv: *Captain America: Civil War* starter med en kamp mod Crossbones (Rumlow) i Lagos, og det er denne kamp som man har set i den anden trailer til filmen. Jeg var glad for at traileren bare var åbningsscenen, og ikke indeholdt vigtige spoilere – på den måde bliver resten af filmen ny og spændende. Situationen i Lagos ender med tragedie, da Wandas kræfter endnu ikke er helt under hendes kontrol, og hun (og Cap) kommer til at smide en bombe ind i en bygning, så en delegation fra det afrikanske land Wakanda bliver dræbt. Dermed bli-

ver T'Challa – Black Panther – bragt ind i historien i forbindelse med den efterfølgende diplomatiske krise, som også er det sidste strå der leder til The Sokovia Accords; den protokol ifølge hvilken alle superhelte skal underlægge sig FNs kontrol.



I tegneserien ser vi en masse om hvordan bl.a. S.H.I.E.L.D. vil håndhæve denne protokol, og opretter grupper der skal jage alle de helte som ikke indordner sig – men hele håndhævelsesdelen er udeladt fra filmen (S.H.I.E.L.D. er jo stort set smadret), ud over at de helte som accepterer protokollen kæmper mod dem som ikke gør. I både film og tegneserie holdes historien kunstigt oppe ved at der kun argumenteres for den ene side af sagen; man hører kun hvor problematisk og farligt det er at have heltene rendende rundt, mens ingen tager til orde over at de faktisk redder langt, langt flere mennesker end de skader, og i virkeligheden på alle måder gør det rigtige. Dette er en for mig ekstremt irriterende vinkel som tydeligt viser at plottet i bedste fald er på krykker.

Heltenes kamp kulminerer i en lufthavn i Leipzig, hvor vores helte tumler sammen, inkl. Ant-Man som viser sig at have en



dejlig “stor” rolle...! Og det er fedt at se Spider-Man i aktion! Indtil dette punkt i filmen har action-delen mest handlet om at The Winter Soldier er blevet beskyldt for et FN-attentat. Han bliver derfor jaget vildt, men han overbeviser Captain America om at han er uskyldig, og derfor nyder han Caps beskyttelse fra diverse andre helte og soldater som forsøger at dræbe ham. Det er effektiv action, som på yderst spektakulær vis brager gennem fine lokationer som Berlin og Leipzig. Smukt!

Ud fra trailere og foromtale troede de fleste nok at luft-havnskampen var filmens klimaks. Men faktisk forekommer den midt i filmen, og ikke til sidst. Den er et skridt på vejen til et andet plot, og da jeg sad i biffen og indså at der nu ville komme endnu et stort klimaks, var jeg meget spændt på at se hvad det ville være. Noget med aliens, måske? Eller en række sovjetiske super-soldater (som filmen selv lægger op til)? Desværre blev jeg skuffet – ret meget, endda. Den afsluttende plotdel handler bare om en fyr fra Sokovia (de kalder ham Zemo, men det virker mest af alt bare som en throwaway-reference, da han på ingen måde minder om den klassiske Captain America-skurk Baron Zemo, som også er stifteren af super-gruppen Thunderbolts) som vil have hævn over heltene, og derfor har manipuleret Iron Man og Captain America til at kæmpe mod hinanden endnu en gang – på et *ekstremt* tyndt grundlag. Det viser sig nemlig at Winter Soldier dræbte Tony Starks forældre i 1991 – og på dette tidspunkt i filmen får man næsten lyst til at tage sig til hovedet og råbe “MARTHAAAAA!!” (se også anmeldelsen af *Batman v Superman: Dawn of Justice* senere her i bladet)... og af en eller anden besynderlig grund (som er helt central for at Iron Man angriber Cap) vidste Cap godt at de var blevet dræbt (selv om han stadig var nedfrosset i 1991), men ikke

at det var Winter Soldier der dræbte dem – hvilket for mig at se slet ikke giver mening. Hvordan kan han have vidst det ene, men ikke vidst det andet? Det er noget der virkelig kræver en bedre forklaring end filmen giver os. Øv! Pløthul. Desuden er det ren sæbeopera at den sidste kamp bare handler om at Tony er sur fordi der var en hemmelighed som Cap ikke havde fortalt ham – det er den slags trættende plot-elementer der hele tiden forekommer i typiske tv-serier, som f.eks. “Arrow”. Suk!

Jeg har set *Captain America: Civil War* to gange i biffen, og anden gang fik jeg bekræftet min første analyse af filmens svagheder. Action-delen af filmen er virkelig vellykket, og der er da bestemt en pletvist god dialog og udmærkede interaktioner mellem figurerne (men også problematiske mangler, som f.eks. en ordentlig snak mellem Black Widow og Hawkeye – det er i det hele taget slet ikke logisk at Black Widow er på Iron Mans side), men alle elementer af plottet, og de fleste af de snakkescener der skal tjene plottet, er i mine øjne simpelthen kedelige og logisk usammenhængende.



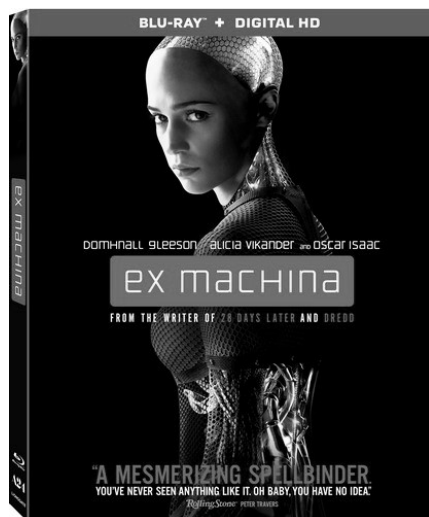
Men selv om jeg har en del at beklage mig over ved denne film, så er der også masser af

gode ting ved den. Ultra-spektakulær action som sædvanlig; fantastisk underholdningsværdi. Farverige, velproducerede superhelte *ad libitum*, spillet af skønne skuespillere. Men selv om man sagtens kan nyde den, er den faktisk – næsten – den mest skuffende af Marvel Studios’ film indtil videre. Man kan håbe at historien fortsætter i de næste film på en måde så det giver mere mening, men som det er nu tjener denne film ikke noget videre andet formål end at afslutte storylines fra *Captain America: The Winter Soldier* og *Avengers: Age of Ultron*, og det værste er at disse storylines ikke er interessante nok til at fortjene deres egen film. Allerede da *The Winter Soldier* sluttede var jeg ret bekymret for om de nu ville spille en hel film mere på at følge Winter Soldier-plottet til dørs, og det er præcis hvad de har gjort. Efter min *old-school* mening er Winter Soldier – Caps gamle partner som pludselig viser sig at være masse-morder – ikke en spændende figur og ikke en god idé. Det fungerede alligevel aldeles udmærket i den super-velproducerede Cap-film nr. 2, men too much er too much, og jeg syntes ikke at denne lakoniske og uengagerende figur kan bære en hel film til. Derfor har vi med *Captain America: Civil War* fået den plotmæssigt svageste film i hele Marvels cinematisk univers indtil videre (med undtagelse af *The Incredible Hulk* fra 2008) – en film som faktisk kan betegnes som unødvendig. Men, den er stadig superflot, har adskillige gode scener og vil uden tvivl kunne holde til at blive genset flere gange. Spider-Man er med i den! Black Panther er med i den! Der er flere ting at begejstres over, og derfor kan man heller ikke kalde det en dårlig film.

Karakter: 7 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

* * *



Ex Machina

Film, England 2015, 108 min.

Instrueret og skrevet af Alex Garland

Medv.: Dohmnall Gleeson, Oscar Isaac, Alicia Wikander m.fl.

Den unge programmør Caleb (Gleeson) vinder retten til et ophold hos softwareguruen Nathan (Isaac), som er blevet milliardær på at udvikle søgemaskinen Bluebook og nu ejer verdens største IT-virksomhed; en slags kombination af Google og Apple. Det viser sig hurtigt at Caleb er blevet udvalgt til at teste om robotten Ava (Wikander), som Nathan har udviklet, er virkelig bevidst eller bare en god efterligning. Det sker via en mængde samtaler hvor Caleb kan se og høre Ava, som har skikkelse af en smuk, ung kvinde, men ikke røre hende, da de til stadighed er adskilt af en glasvæg.

Nathan bor i et stort, højteknologisk hus og gennemovervåget langt ude i ødemarken, og der er ikke andre tilstede end ham selv, Caleb, Ava og Nathans tjenerinde/elskerinde Kyoko, som ikke forstår engelsk. Det skaber en stemning af uhygge, som bliver forstærket af at Nathans virkelige formål måske er noget andet end han giver udtryk for - noget der bliver bekræftet af Ava, der i et ubevogtet øjeblik advarer Caleb om ikke at stole på Nathan. Men er advars-

len blot en del af testen? Hvem kan Caleb stole på - om nogen?

Det lykkes for Alex Garland i Ex Machina at skabe en psykologisk thriller med knugende paranoia og kombinere det med en udmærket science fiction-historie om kunstig intelligens og hvad det vil sige at være bevidst. Det er ikke en film der flytter milepæle i hverken science fiction-genren eller filmhistorien, men det er en gedigent lavet film, der har mere på hjerte end de fleste af de effektjagende blockbusters der kommer ud af Hollywood for tiden. Ligesom i alle gode thrillers er der nogle twists undervejs, der drejer historien i nye drejninger, men de skal ikke afsløres her.

Filmen kan anbefales til alle, der holder af en intelligent film med gode skuespillere, men vil nok skuffe dem, der vil have masser af action og SFX.

Klaus Æ. Mogensen

Zootropolis

Animationsfilm, USA (Disney) 2016, 108 min.

Instrueret og skrevet af Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, m.fl.

Medvirkende (stemmer): Ginnifer Goodwin, Jason Bateman, Idris Elba, J.K. Simmons, m.fl.

Originatitel: Zootopia

Zootropolis er navnet på både denne animationsfilm og på den by, hvor det meste af handlingen udspiller sig: En storby beboet af antropomorfe dyr af antropomorfe dyr i alle afskygninger - ikke ulig Andeby, blot med et par væsentlige forskelle.

For det første er dyrene alle tæt på deres naturlige størrelse, så at små, jakkesætklædte mus piler rundt mellem benene på elefanter og giraffer. Det giver nogle sjove optrin, hvor man ser hvordan bygninger og transportmidler er indrettet til at håndtere denne variation i størrelse.



For det andet, og mere vigtigt: Alle de intelligente dyr har engang i fortiden været vilde dyr, hvor rovdyr jagtede byttedyr, men på et tidspunkt sluttede dyrene fred med hinanden, og siden har løve og lam levet fredeligt side om side. Faktisk er borgmesteren og viceborgmesteren henholdsvis løve og lam - mere tydeligt kan metaforen vist ikke gøres.

For det tredje er det kun pattedyr der er civiliserede og antropomorfe - altså ingen Anders And & Co. Det fremgår ikke hvad de tidligere rovdyr lever af, men det er nærliggende at tro at de spiser fugle, fisk og krybdyr. Rovdyr kan trods alt ikke overleve på vegansk kost.

Selvom dyrene lever i fredelig sameksistens, hersker der dog visse fordomme. Især har ræver ry for at være luskede, lyssky og kriminelle. Den fordom deler vores heltinde, kaninen Judy Hopps, som får opfyldt sin drøm om at blive politibetjent i Zootropolis - den første kaninbetjent nogensinde - blot for at blive henvist til rollen som parkeringsbetjent. Her møder hun ræven Nick Wilde, og man kan roligt sige at de kommer skævt ind på hinanden, men de bliver hurtigt nødt til at arbejde sammen, da de bliver rodet ind et mysterium, der har plaget byen i noget

tid: En masse borgere, tilsyneladende helt uden forbindelse til hinanden, er forsvundet. Det eneste de har tilfælles, er at de alle er rovdyr.

Siden det nu er en Disney-film, er det næppe den store spoiler at afsløre at det lykkes Judy og Nick efter meget modgang at få løst mysteriet, men inden de kommer så langt, vokser mysteriet i kompleksitet og omfang.

Zootropolis er en ganske fornuftig film for både voksne og børn (undtagen de helt små), og samtidig har den et slet skjult budskab om tolerance og respekt for forskellighed og om at man skal passe på med at falde for populistiske politikeres selvtilføjende retorik. Filmen har en masse charme, og animationen er flot og levende på en måde som computeranimation ikke altid er.

Hvis man skal komme med et kritikpunkt, så er det at filmen nemt kan komme til at virke som en rekrutteringsvideo for politiet. Hvis man holder portrættet af politistyrken i filmen op mod den amerikanske virkelighed med korruption, racisme og inkompetence, er der tale om et rent glansbillede. Men okay, det er trods alt en børnefilm – langt hen ad vejen.

Klaus Æ. Mogensen

The Last Witch Hunter

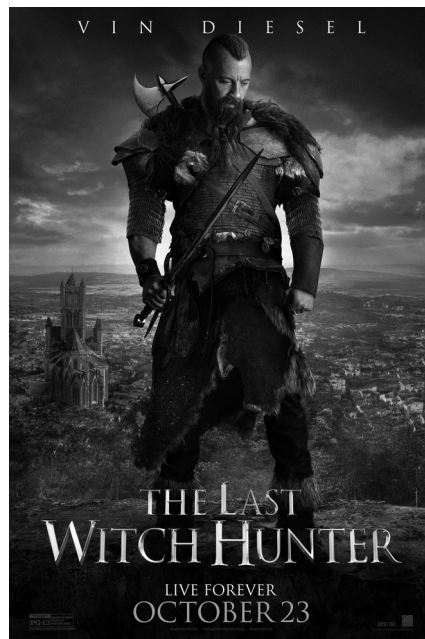
Film, USA 2015, 106 min.

Instr.: Breck Eisner

Medv.: Vin Diesel, Rose Leslie, Elijah Wood, Michael Caine, m.fl.

The Last Witch Hunter er et spændende forsøg på at lave en ny franchise a la *Men in Black*, *Underworld* og *Highlander*, denne gang med en 700-årig heksejæger i Vin Diesels skikkelse som hovedperson. Ligesom i *Highlander* følger vi en udødelig som har oplevet alskens ting i sit lange liv, og været tilstede

ved en lang række historiske brændpunkter. Ligesom i *Underworld* handler det hele om interne konflikter mellem overnaturlige væsner, og ligesom i *Men in Black* (og *Underworld*, og tegneserien *Fables*) er der et helt skyggesamfund af alternative væsner der lever side om side med den moderne verden. Der er med andre ord et stærkt og beundringsværdigt fokus på *world-building*, og den verden der præsenteres er fuld af figurer og intriger som man får lyst til at udforske i detaljer.



Diesel spiller Kaulder; en fyr fra 1300-tallet som var med til at dræbe (troede han) en heksedronning der havde udløst Den Sorte Død over menneskeheden. Dronningens sidste handling var at kaste udødelighedens forbandelse over Kaulder: "I curse you with life!" - men netop via den forbandelse holdt hun også sit eget sorte hjerte i live, og vender tilbage i nutiden med fornyede pestplaner! Men før hun vender tilbage hører vi om Kaulders "normale" liv, som går ud på at patruljere det overnaturlige samfund som en politimand, og sørge for at de forskellige magiske væsner (som der er mange af!) overholder spillereglerne. Han bliver også romantisk involveret med en

ung heks, spillet af Rose Leslie fra *Game of Thrones*, og han flankeres af en dødelig hjælper (først Michael Caine, siden Elijah Wood), da der eksisterer et helt præsteskab hvis eneste formål er at assistere ham.

Jeg syntes det er et ret fedt koncept som der sagtens kunne bygges frugtbart videre på. Desværre sker det nok ikke, for filmen var et flop, både kritisk og kommercielt, og det er også korrekt at den har nogle mindre problemer med plothuller og dårlig CGI, men jeg er nu uforstående overfor at den genererede så meget kritik. I mine øjne var det en yderst anstændig film, omtrent i samme klasse som den også pænt vellykkede komediefilm *The Sorcerer's Apprentice* (2010), med Nicolas Cage, som på mange måder er en konceptuelt lignende film.

Karakter: 7 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Vicevæerten

Film, Danmark 2012, 88 min.

Instr.: Katrine Wiedemann

Manus: Kim Fupz Aakeson

Medv.: Lars Mikkelsen, Julie Zangenberg, Nicolaj Kopernikus, Tommy Kenter, m.fl.

Den danske film *Vicevæerten* klarede sig rigtig dårligt i biografene, og er en af de danske film der har solgt færrest billetter i nyere tid. Dette på trods af udsigten til Julie Zangenbergs bare bryster.

Lars Mikkelsen spiller vicevæerten Per, hvis liv er gået godt og grundigt i stå. Han interesserer sig dårligt nok for sit job i et alment boligbyggeri og udfører det kun nødtørftigt. Hans kone har forladt ham, og hans stofmisbrugende og kriminelle søn er endnu en gang lige blevet løsladt fra fængsel. Også hans krop er ikke hvad den har været, og han har ondt i både ryg og nakke.

En dag hvor han besigtiger en fraflyttet lejlighed, finder han en nøgen pige liggende på gulvet,

kun svøbt i plastik. Hun har ikke noget sprog, men smiler hele tiden til ham. Han ved ikke rigtigt hvad han skal stille op med hende, da hun ikke svarer ham når han taler til hende, hverken på dansk eller engelsk.

Hendes nøgne krop tænder ham dog, og da hun ikke stritter imod, så har han sex med hende. For at godtgøre overgrebet over for sig selv så smider han nogle penge til hende, hvorefter han forlader hende. Han kan dog ikke lade være med at tænke på pigen i lejligheden, så om natten vender han tilbage til lejligheden, hvor hun stadig ligger som før.



Han begynder at tage sig af hende, samtidig med at han udnytter hende seksuelt. Hun er dog på ingen måde normal, og han må både lære hende at drikke og spise.

Hans fysiske skavanker forsvinder, hvilket en af hans drukvenner kommenterer. Per tager vennen op så han kan have sex med pigen, og vennens dårlige knæ går nu i orden igen, og den operation han skulle have været igennem, aflyses.

Per forelsker sig i pigen, og vil ikke dele hende med andre, men vennen ser pigen som et mirakel, samt ser hende som muligheden for at han kan få

respekt fra omgivelserne, så han begynder at invitere andre mænd forbi for at blive helbredt igennem pigen.

Per vil ikke dele hende, men hvordan siger man nej til at hjælpe syge mennesker? Man følger Per, der bliver mere og mere frustreret over at dele pigen med andre, men filmen berører ikke rigtigt det at pigen gang på gang må have sex med alle mulige mænd.

Filmen er svær at genrebestemme, og blev mest klassificeret som drama og komedie. Der er bestemt noget socialrealistisk i den, men pigens egenskaber gør at der også er en del magisk realisme i den. Man kommer aldrig nærmere ind på hvad der gør at pigen kan helbrede med sit køn, men nogle af personerne betragter hende som en engel. Den manglende genrebestemmelse er nok det der gjorde at den klarede sig dårligt i biografene, men de magiske elementer gør, at en omtale af den har sin plads her i *Himmelskibet*. Ud over børne- og ungdomsfilm laves der kun meget få genrefilm i Danmark, så det er nok også meget passende at, når det så sker, så er det en svært placérbar film.

Men er det så en god film? Ingen tvivl om at Lars Mikkelsen leverer en god præstation som Per, mens Julie Zangenberg ikke har det store at gøre i rollen som den nøgne pige med en stor seksualdrift og et retarderet smil. Jeg har dog svært ved helt at se hvilken historie der forsøges fortalt. Fokus er på Per og på hvordan han reagerer på at forelske sig igen, men ikke at kunne have pigen for sig selv. Det føles blot underligt at der er så lidt fokus på det faktum at pigen udnyttes seksuelt, uden at have givet andet samtykke end at have smilet.

Filmen er bestemt værd at se for skuespillet, og også for at se at dansk film godt kan eksperimentere, uden at der skal gå Dogme i den igen.

Thomas Winther



Ash vs Evil Dead

(sæson 1)

Tv-serie, USA 2015, 10 episoder (ca. 30 min. pr. episode)

Instr.: Sam Raimi, m.fl.

Medvirkende: Bruce Campbell, Ray Santiago, Dana DeLorenzo, m.fl.

Vises i Danmark på C More (www.cmoredk.dk)

I *Evil Dead*-trilogien (fra hhv. 1981, 1987 og 1992) tog en flok unge mennesker ud i skoven, hvor en uheldig cocktail af letsind og den magiske dødebog, *Necronomicon Ex Mortis*, vækkede ondskaben.

En for én blev de unge forvandlet til dæmonbesatte zombier, såkaldte deadites. Gruppens eneste overlevende, Ash, måtte med en motorsav sætte sin egen hånd af, fordi den blev besat af en dæmon og angreb ham. Efterfølgende cementerede han sin status som horror-ikon ved at erstatte den manglende hånd med motorsaven og give de onde døde tørt på. I kampens hede blev han hvirvlet igennem en magisk portal til middelalderens England, hvor han stod ansigt til ansigt med en hel hær af skeletter ledet af hans onde jeg.

Efter den forrygende trilogi blev der forholdsvis stille omkring Ash og de onde døde, selv

om begge versioner af slutningen antydede, at vores vrangvilige helts problemer var alt andet end omme. Universet blev dog holdt i live via bl.a. computerspil, tegneserier (Ash tog sågar kampen op mod karaktererne fra Marvel-universet, da de blev til zombier i serien *Marvel Zombies*) samt tilbagevendende rygter om yderligere film.

Da Bruce Campbell endelig vendte tilbage for at bekæmpe de dæmoniske kræfter på film, var det imidlertid ikke som Ash, men derimod en noget afdanket udgave af sig selv i den parodiske *My Name is Bruce* (2007). Her blev skuespilleren rodet ind i kampen mod en "ægte" ondskab, da en fan forvekslede ham med hans film-alterego. Ikke ulig Ash var filmudgaven af Bruce Campbell både modstræbende og selvisk, hvilket på den ene side gjorde den ganske sjov, men på den anden side uundgåeligt indgød den skuffende fornemmelse af en bleg afglans.

Efter yderligere en årrække kom en decideret genindspilning uden Ash på tale, og jeg gruede oprigtigt. *Evil Dead* anno 2013 gjorde heldigvis mine bange anelser til skamme, ikke mindst ved at være rig på praktiske effekter og velgørende teaterblod. Uanset hvor godt jeg kunne lide den, manglede den imidlertid stadig gode, gamle Ash, og med de andenklassens løjer i *My Name is Bruce* og den alt andet lige mørkere tone i genindspilningen, indstillede jeg mig på, at dét løb var kørt.

Det var derfor heller ikke uden skepsis, jeg i 2014 modtog nyheden om en *Evil Dead*-serie. Ud over førnævnte forbehold var der hele spørgsmålet om, hvorvidt serieformatet ville fungere, om det ville blive med den Ash, vi kendte og elskede, og om blodsudgydelserne ville blive nedtonet. Nu om dage er der heldigvis en del kanaler, der ikke går af vejen for indhold med kant, men dét var jo ikke i sig selv nogen garanti for, hvor Ash og hans deadites havnede.

Heldigvis landede serien hos Starz, der ifølge Bruce Campbell var de eneste, som ville give produktionsholdet helt frie tøjler og altså hverken censurere indholdet eller tvinge dem til at skabe alternative, vattede udgaver af karaktererne. Af rettig-hedsmæssige årsager må serien godt nok se bort fra hændelserne i den 3. film, *Army of Darkness*, men eftersom de synlige ændringer, der definerede Ash-karakteren, skete i *Evil Dead II*, er der blot tale om et mindre, kosmetisk problem. I stedet for S-mart (som vi for første gang hørte om i *Army of Darkness*), arbejder han nu i pendanten Value Stop. Vi må med andre ord undvære klassiske linjer som "Shop smart. Shop S-mart!". Selv om denne detalje uundgåeligt giver et lille stik i det gamle fanhjerte, tjener stedet fint sit formål som 9-17 arbejdspladsen, hvor Ash trods sin ekstraordinære fortid er reduceret til blot endnu en lønslave. Han er både blevet en del ældre og noget tungere, siden han sidst sloges mod de onde døde, og ligesom Bruce i *My Name is Bruce*, bor han nu i en trailer. Her ryger han pot og knalder ludere, når hans heltemodige skrøner om at have ofret hånden for at redde en lille drengs liv da ikke skaffer ham noget sympatiliir ude i byen. Der er altid en hårfin grænse mel-

lem, hvornår det er sjovt eller bare sølle at følge sine fiktive helte blive "too old for this shit". Det lykkes i *Ash vs Evil Dead* – dels fordi Bruce Campbell leverer karakteren med samme overbevisning, glimt i øjet og flødebollethed som førhen, og ikke mindst fordi serien faktisk bakker ham op ved undertiden at lade dette give pote. Bedaget eller ej – Ash forbliver sej!

Det var først med *Army of Darkness* at Ashs personlighed for alvor fik plads til at ånde efter vanviddet i de foregående film, og selv om serien ikke taler om middelaldereventyret, tager den tydeligvis udgangspunkt i personskildringen herfra: En attitudefyldt underdog, der er motiveret af sine egne behov og tilbøjelig til at vælge den nemme udvej, men som alligevel besidder en vis samvittighed og pligtfølelse. Det var ikke uden grund, han i *Army of Darkness* måtte bekæmpe sit legemliggjorte onde jeg.

I et herligt parløb mellem usselhed og sparken røv allierer Ash sig med kollegerne Pablo og Kelly, da ondskaben igen springer til live fra Necronomicons sider. Sammen drager trekløveret ud for at tage kampen op, men er snart forfulgt af både politiet og en mystisk kvinde (spillet af Lucy "Xena" Lawless), der har sin helt egen interesse i den dæmoniske bog. Jeg vil ikke afsløre



mere her, blot konstatere, at det udvikler sig ekstremt underholdende. Til tider kan udviklingen virke lidt tilfældig, herunder hvornår visse karakterer lever eller dør, som om folkene bag serien selv har været usikre på vedkommendes funktion. Dette bidrager imidlertid også til den uforudsigelighed, som er en del af seriens underholdningsværdi.

Episodernes spilletid på en halv times tid fungerer ret godt, ikke mindst i kraft af seriens ro-admovie-præg, hvor vores helte tager rundt fra det ene sted til det andet og dør med forskellige udfordringer i forsøget på at komme til bunds i problemerne. Hver episode byder på tilstrækkelige optrin til at give fornemmelsen af fylde, og selv om blodet altid sprøjter til alle sider, sikrer spilletiden og de skiftende scenarier en tilpas variation til, at man lige snupper et afsnit mere. Og et mere.

Serien trækker på filmenes univers og elementer og er i indhold og tone en fornem forlængelse af filmene, bortset fra tilføjelsen af CGI-effekter, som heldigvis fungerer godt det meste af tiden. Enkelte svipsere springer i øjnene, men kan ikke forpurre glæden ved en succesfuld videreførelse af et gammelt kendt univers. Det er tydeligt at mærke, at de involverede både foran og bag kameraet har nydt at slå sig løs, og alle fans af Ash, Evil Dead-filmene og splat generelt bør tage del i festen.

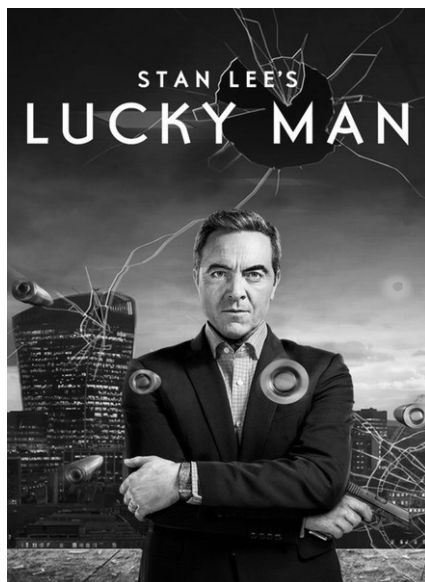
Med den brede popularitet zombieserien *The Walking Dead* har opnået, kan det være svært for andre zombie-beslægtede serier at få plads på markedet, men jeg håber og tror også på, *Ash vs Evil Dead* er sikret et publikum. De to serier er så vidt forskellige, at den ene absolut ikke bør udelukke den anden. Selv elsker jeg bestemt også *The Walking Dead*, men stemningsmæssigt er det en noget tung sag, og når serien i skrivende stund er deprimerende på sjette sæson, er det befriende at opleve, at kampen mod de levende

døde også stadig kan være sjov ligesom i gamle dage.

Ash er stærkt tilbage. Hail to the king, baby!

Karakter: 9 stjerner ud af 10.

Ruben Greis



Stan Lee's Lucky Man (sæson 1)

Tv-serie, USA/UK 2016, 10 episoder

Medvirkende: James Nesbitt, Siena Guillory, Amara Karan, Eve Best, m.fl.

Marvelskaber Stan Lee har fået sit navn med i titlen på denne urban fantasy-serie, men han er nok kun idémand. Til gengæld er det også en fed idé, som skriver sig ind i "supernatural artifact"-undergenren, der f.eks. tæller gode ting som *The Mask* (både film og tegneserier) og "The Lost Room" (tv-serie, 2006, anmeldt i *Himmelskibet* nr. 13). I *Lucky Man* har vi nemlig et magisk armbånd fra Ming-dynastiet, som blev skabt med en ubalance i yin og yang: der var for meget yang, med det resultat at enhver der har armbåndet på oplever et overnaturligt og usandsynligt held. Det er dog ikke lutter lagkage, for med armbåndet følger en moralsk dimension: Jo mere bæreren bruger sit held

for egen vindings skyld, jo mere vil denne uetiske opførsel føre til uheld for bæreren nærmeste! Bæreren af armbåndet kan styre sit held ved at koncentrere sig, og vælge mellem mange forskellige måder at bruge heldet på. I første sæson af serien når vi kun lige at skrabe overfladen for hvad armbåndet kan udrette, men serien har været en succes, så der er heldigvis en anden sæson på vej.

Det foregår i nutiden. Armbåndet lander af komplekse grunde om håndleddet på den erfarne London-politmand Detective Inspector Harry Clayton (den skønne skuespiller James Nesbitt). Han får det af en mystisk kvinde, som er den eneste der kan påføre andre det magiske armbånd, som i øvrigt også er uforgængeligt. Hun giver ham armbåndet fordi hun ikke vil give det til den person der ellers var planlagt til at modtage det – en mystisk forbryderkonge der går under navnet Golding – og med denne handling trækker hun Harry ind i et net af intriger. Han må så navigere både disse og diverse eskalerende omstændigheder på sit arbejde, hvor hans chef mistænker ham for at være korrupt pga. uortodokse metoder. Harry er typen der ikke viger tilbage for at bøje reglerne når han synes det kræves, men samtidig er han også en god og ærlig politimand. Han er lige blevet skilt fra sin kone (som er advokat), og har en ung teenage-datter, samt en meget yngre bror, og desuden en ung kvindelig partner (Amara Karan). Op gennem denne første sæson fyger det med mord og mistanker og beskyldninger – det er veldrejet, actionfyldt krimi-spænding. Harry er en super-effektiv politimand der på imponerende vis næsten altid er et par skridt foran alle andre, men frustreres af at være på herrens mark når det kommer til armbåndets mysterier.

Det er en absolut velproduceret og engagerende serie; det eneste der irriterede mig lidt var

at det fra begyndelsen af afsnit 7 er soleklart hvem Golding er, men serien behandler det som et stort mysterium i endnu to afsnit. Det er sjældent godt når den tilfældige seer er mere intelligent end den topsmarte politidetektiv i historien, men til dens forsvar kan siges at seerne præsenteres for ting som politimanden ikke ved, og derfor ved vi mere end han gør. Det er lidt ærgerligt at serien er så formula-risk i strukturen hvad angår morderen, men til gengæld er Golding ret god i sidste afsnit. Serien fortsætter direkte over i en kommende 2. sæson, og slutter ret brat. Der er masser af løsthængende plottråde, og masser af ting vi endnu ikke har fået at vide om armbåndet. Men seriens tempo og substans har dét til trods været meget tilfredsstillende, og udgør endnu en ting vi kan takke Stan Lee for! Jeg kommer bestemt til at stå på spring for at se 2. sæson når den kommer.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.
Tue Sørensen

Kung Fury

Kortfilm, Sverige 2015, 31 min.

Instruktør: David Sandberg

Medvirkende: David Sandberg, Jorma Taccone, David Hasselhoff, m.fl.

Kan ses på Netflix

I sommeren 2015 fik David Hasselhoff et comeback på YouTube med musikvideoen "True Survivor", en retro-firser-sang med en video fyldt af martial arts, gadebander, dinosaurer og nazister. Sangen og videoen var angiveligt en slags trailer til filmen *Kung Fury*, som nu bl.a. kan ses på Netflix, hvor den med streamingtjenestens vanlige sprogsans har fået titlen *Kong Amok*.

Kung Fury startede i December 2013 som et crowdfunding-projekt ledt af svenskeren David Sandberg, der har skrevet og instrueret filmen og også spiller hovedrollen. Crowdfundingen

indbragte på to måneder \$630.000, over tre gange så meget som det oprindelige mål, men ikke helt den million dollar der skulle til for at lave en film af spillefilmslængde. Derfor er *Kung Fury* kun en kortfilm på 31 minutter, men det er faktisk også en passende længde.



Vi befinder os i 1980ernes Miami, som er overrendt af rå punkerbander og andet godtfolk. En arkadespilmaskine går amok gennem byen på bedste Transformer-vis og må stoppes af den unge kung fu-kyndige strømmer Kung Fury (Sandberg). Det ser ud som om Hitler har haft en finger med i spillet, så vor helt får venen og computergeniet Hackerman til at sende ham tilbage i tiden med en Amstrad-computer. Desværre ryger han for langt tilbage, helt til dinosaurernes tid, og så er gode dyr rådne. Heldigvis render han på et par maskingeværbevæbnede valkyrier, der får tilkaldt tordenguden Thor, der kan sende ham frem til Hitlers tid. Her må Kung Fury slås med en mængde nazirobotter før han kan tage oprøret med Hitler, der viser sig selv at være kung fu-mester under navnet Kung Führer.

Det lyder vanvittigt, og det er det også (og så har jeg endda udeladt nogle af de mest vanvittige detaljer). Men det er den

rigtige slags vanvid, og filmen er stilrent lavet som en pastiche på firser-action-B-film lavet direkte til VHS. Miljøet rammer rent film såsom *The Warriors* og *Surf Nazis Must Die*, og special effects er bevidst lavet kikset med dårlig integration med live action-elementerne. Kung fu-kampene er lavet i stil med arkadespil som *Street Fighter* og *Mortal Kombat* hvor det hele foregår i to dimensioner, og musikken er også ren 80'erstil (selvom vi desværre ikke får hørt The Hoff synge "True Survivor"). Netflix-udgavens undertekster giver faktisk et ekstra lag af autenticitet, da de er cirka lige så dårligt oversatte som i de gamle B-film på VHS.

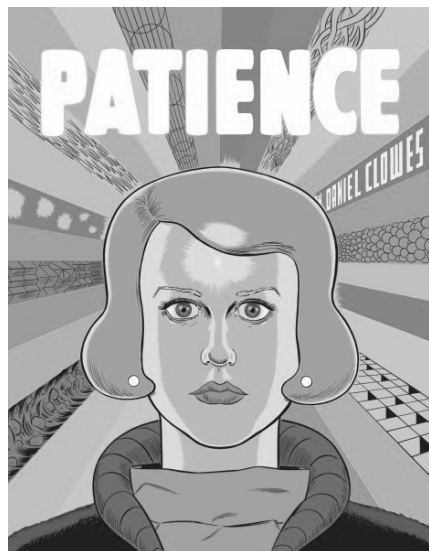
Det ville være synd at kalde *Kung Fury* for en stor film, men den er ganske sjov, især for dem der er vokset op i 70'er eller 80'erne med arkadespil, mikrocomputere og VHS-film. Længden føles meget passende til ideen, og jeg tror i virkeligheden at det er meget godt at *Kung Fury* ikke blev til en hel spillefilm.

Filmen fik mig til at undre mig over at alle de andre nordiske lande kan lave vilde og originale genrefilm, men Danmark kan af en eller anden grund ikke.

Norge har bl.a. lavet *Død Snø* og *Trolljegeren*, Finland har bl.a. lavet *Iron Sky* og *Rare Exports*, Sverige har lavet *Låt den rätta komma in* og nu *Kung Fury*, og Island har vist også lavet noget [ja, f.eks. den fremragende *Astróþía*. -Red.]. I Danmark bliver det i bedste fald til uoriginale genrefilm med alle de værste klicheer, eller mere folkekomedie end horror eller sci-fi. Er det kulden og midnatssolen nordpå der giver de andre nordiske lande den kant, som vi mangler? Eller er det danske filmmiljø bare fuldstændigt fantasiløst?

Klaus Æ. Mogensen

* * *



+



Patience

Tegneserie af Daniel Clowes, 188s., forlaget Aben Maler, 2015

11.22.63

Tv-serie, 2016, 8 afsnit, baseret på en roman af Stephen King

Jeg læste Daniel Clowes seneste tegneserieopus, den grafiske roman *Patience*, samtidig med at jeg var i gang med at se den nye tv-miniserie *11.22.63* – det var en smule surrealistisk og forvirrende, for tilfældigvis handler de begge om tidsrejser, og er begge mere romantiske tragedier end egentlige tidsrejsehistorier.

Begge historier handler om en rodløs fyr der forelsker sig i en blond kvinde (og hun i ham), men hvor alt muligt går galt i deres forhold, så fyren desperat forsøger at gøre tingene gode igen, med meget begrænset succes.

I *Patience* følger vi Jack (urgh! Det mest brugte og derfor mindst spændende navn til en protagonist), som er en socialt dysfunktionel type der for få måneder siden blev gift med den lige så dysfunktionelle Patience. De to lever lykkeligt, men fattigt og næsten totalt isoleret, minus venner, og konstant jobsøgende. En dag kommer Jack hjem og finder Patience – næsten hans eneste grund til at leve – liggende myrdet på gulvet. Politiet mener at det må være Jack der har gjort det, så han kommer i fængsel i nogle år, indtil de finder nogle beviser på at han ikke kunne have gjort det. Jack går derefter i gang med selv at efterforske mordet, men kommer ikke særligt langt. Fjorten år senere, i år 2029, møder han en fyr der har opfundet en væske som muliggør rejser i tiden. Jack kan nu tage tilbage i tiden, og planlægger at forhindre mordet.

Som helhed er historien relativt enkel i sit udtryk, og har, kan man vel sige, en vellavet socialrealistisk seriøsitet, men science fiction-delen er en del svagere. Designet af fremtiden i 2029 er retrofuturistisk og naivt i stilen, og der er det sædvanlige problem med en utilstrækkelig tidsrejseforståelse hos forfatteren, hvilket skaber utilsigtede logiske paradokser. F.eks. finder Jack på et sent tidspunkt i historien ud af at nogle af de detaljer, han kendte fra sin originale tilværelse (før tidsrejserne), er forårsaget af hans egen rejse i tiden. Dette viser jo at tiden tager også fremtidige handlinger med i sin overordnede betragtning, således at nutiden allerede og altid er et resultat af de rejser til fortiden som kommer til at finde sted i fremtiden. Hvis tiden fungerer sådan, så er alting forudbestemt og frosset og kan ikke ændres. Men der er ting i historien som bliver ændret. Så logikken holder ikke.

Noget lidt lignende sker også i *11.22.63*. Historien handler om at forhindre Kennedy-mordet i 1963; dette kan måske lade sig

gøre fordi hovedpersonen, Jake (endnu en næsten-Jack!), får adgang til en tidsportal der leder tilbage til 1960. Men her er der et twist: Portalen er tovejs mellem 1960 og 2016, men hver gang man tager tilbage til 1960 igen, nulstilles de eventuelle forandringer man har lavet da man var der forrige gang! Dvs. at man kun kan forårsage varige forandringer ved aldrig at bruge portalen igen når man er kommet hjem til det nye 2016 (som vil være baseret på de forandringer, man har foretaget). Som sådan er portalen jo lidt af en legeplads, hvor man kan rejse igennem, gøre et eller andet, og så tage igennem igen og nulstille det hele – specielt hvis de forandringer, man forårsagede, viser sig at have negative konsekvenser. Det er en ganske interessant idé, som her i serien kun brister da Jake får nogle falske ID-kort med sig tilbage til 1960, som en ældre fyr har fået lavet da han selv var i 1960 via portalen kort forinden! Ifølge den beskrevne tidslogik burde alle konsekvenser af tidligere rejser blive fjernet så snart man går gennem portalen igen – men der er åbenbart en undtagelse for personlige genstande, ligesom der ("selvfølgelig") også er det for den tidsrejsendes hukommelse, som altid på magisk vis kan huske alle rejserne...

Jakes mission i 1960 er at skygge Lee Harvey Oswald, og finde ud af hvem der eventuelt manipulerede ham til at skyde Kennedy. Allerede efter ganske få indledende rejser gennem portalen, beslutter Jake at blive i fortiden helt frem til 1963, og det lykkedes ham at blive ansat som engelsklærer, hvor han møder den smukke Sadie Dunhill, som han indleder et forhold til. Mere og mere af historien handler om deres forhold, og de problemer som Jakes mission skaber for forholdet. Seeren sidder og venter på en interessant forklaring på, og baggrund for, Kennedy-mordet, men det kommer aldrig. Kennedy-plottet bliver mere og

mere simplificeret indtil det er næsten kørt ud på et sidespor, og Jake indser at hans mission slet ikke er Oswald/Kennedy, men kærligheden til Sadie. En historie der foregiver at handle om tidsrejse og historiske begivenheden viser sig altså at degenerere til en basal romantisk historie. Det var ikke sådan, jeg havde håbet, den ville udvikle sig. Der kommer dog også en forløsning på Kennedy-plottet, men budskabet er at man ikke skal forsøge at ændre noget, for så bliver alting bare værre. Både personligt og for hele verden! En meget anti-progressiv måde at se tingene på, og ikke et budskab der sømmer sig for science fiction-genren, eller for god kunst, efter min mening.

Forfatterne til både *Patience* og 11.22.63. er ikke normalt science fiction-forfattere, hvilket ses tydeligt; begge historier er ikke primært produceret til et science fiction-publikum, der foretrækker idé-drevne historier, men til et mainstream-publikum, der foretrækker person- og romance-drevne historier. Som romancer er historierne såmænd udmærkede begge to, men der er bare ikke det forventede *pay-off*, hvis man ser dem gennem en science fiction-fans øjne. Derfor var de begge en smule skuffende for mig – men ikke helt dårlige; især ikke 11.22.63., som var effektivt underholdende, velspillet og gav et godt og flot tidsbillede af 1960erne.

Karakterer:

Patience: 6 stjerner ud af 10.

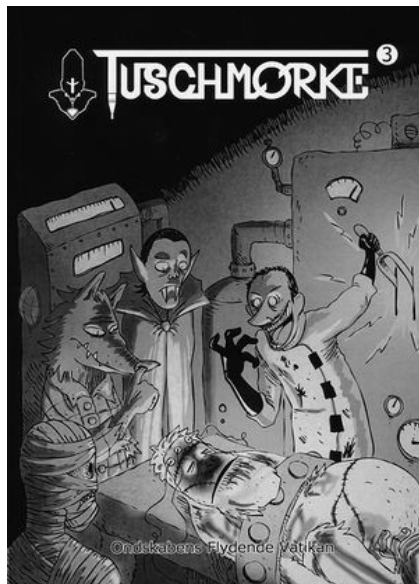
11.22.63.: 7 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Tuschkørke 3

Tegneserieantologi, Ondskabens Flydende Vatikan 2016, 108 sider.

Så er der kommet en tredje antologi af amatørtegneserier fra selvudgivende OFV, og det er bestemt en læseværdig udgivelse. Tuschkørke 3 indeholder seks historier, startende med "Vejens sidste rose" af Patrick Leis. Det



er en seks-siders sag som er lavet til Leis' zombie-apokalypse romanserie, *Necrodemica*-sagaen. Vi ser en sekvens hvor en lille pige mister sine forældre til zombiesvøben, og reddes af nogle soldater. Historien giver helt sikkert læseren "blod på tanden" (haha) til at gå i gang med romanserien, og det er efterhånden ingen overraskelse at tegningerne fra vor hjemlige bodypainting-mester er i totalt professionel klasse. Man ønsker sig brændende et helt tykt tegneseriealbum fra Leis' hånd!

Dernæst kommer den 23-siders "SOS fra Oceanium" af fynske Asger Grevil. En kvindelig dusørjæger i et tekande-rumskib (!) opfanger et SOS fra havplanelen Oceanium, og må dykke ned på bunden af havet for at få has på mysteriet. Der er meget lidt tekst, men de gode og enkle tegninger gør det nemt at følge historien. Grevil har også lavet antologiens flotte forside, sammen med Henrik Maegaard.

Så kommer Peder Riis' historie, "Operation Fiskehejre", på 17 sider. Det er en underholdende koldkrigs-spion-komedie om to lejesoldat-søstre der sælger deres evner til hver sin side, og både dør med, og udnytter, begge siders antikverede kvindesyn. Altid en fornøjelse af læse Riis' historier, som kun bliver bedre med tiden.

Den næste er den 10-siders

"Kabale" af Christine Gundlach. Et hold gravrøvere i en middelalderlig fantasy-verden må kæmpe mod vrede landsbyboere. Tegningerne er enkle men lovende, omend der næsten ikke er nogle baggrunde.

Hernæst kommer antologiens største og bedste overraskelse; den 22-siders "Einar og Mara", skrevet af færøske Petur Heinesen og tegnet af Henrik Maegaard. Det er en historie der imponerer både på det skrevne og det tegnede niveau. Den handler om den færøske dreng Einar, som kommer i berøring med færøske sagnvæsner – hovedsageligt en åndekvinde ved navn Mara – som hjælper ham med diverse personlige problemer, samtidig med at der også er en pris at betale. Det er en fortælling som er skabt i den lidt mere substantielle, old-school stil, med op til 10 billeder på hver side, hvilket er et kærkomment "blast from the past", i forhold til de fleste nyere historier, som sjældent har mere end 4-6 billeder pr. side. Glæder mig til at se mere fra Heinesen og Maegaard.

Den sidste historie er "Griske gysser" af Casper Sand, på 17 sider. Den er inspireret af en udlandsrejse, hvor serieskaberens følte sig som en omvandrende pengesæk. Således skildres her et/vores samfund af omvandrende pengesække, hvor folk har navne som Skilling, Knast og Mønt. Der skal opklares et mord hvor en borger (og hans pengegris, som han var ude at luften) er blevet tømt for indhold – hvem kan mon være så grådig? Det er en rigtig morsom historie med masser af gode små indspark mod vores samfunds besættelse med økonomi, som f.eks. at politibilernes sirene-lydeffekt er "EEEEUUUUU!" Ha!

Alle historierne i denne antologi er fine og underholdende; der er ingen af dem som er decideret dårlige. Er man til indietegneserier, så bør man bestemt købe denne udgivelse!

- Tue Sørensen



Destin – seerkrystallen

Roman af Danny Biloft Davidlsen, forlaget Mellemgaard 2016, 225s.

Omslag: Jessica Heick

31-årige Danny Biloft Davidlsen har skrevet science fiction siden han var 17 år, og har tidligere udgivet science fiction trilogien "Meta-type", hvis første bind fik følgende ord med på vejen i *Himmelskibet* nr. 5: "...en god ungdoms-science fiction-actionroman, der på den ene side er fyldt med action og på den anden side udfolder et godt drama."

Nu er Biloft så aktuel med *Destin*, der ligeledes er første del af en serie, og jeg er ganske begejstret.

Vi befinder os 10.000 år ude i fremtiden, hvor menneskene har fået hjælp af overlegne teknologiske race Torakiderne, og siden bekriget dem til udryddelse, så menneskene nu bruger de nye teknologier, men har glemt hvor de kommer fra.

I denne verden lever drengen Destin en kummerlig tilværelse på asteroiden Lyoneida, indtil den dag hans veninde Maridel finder en ældgammel boks. Før de når at finde ud af, hvad de skal gøre med den, bliver de fanget af Rødfrakkerne fra kongeriget Carnelior, og Maridel bliver

bortført, mens Destin efterlades som død.

Han er dog langt fra død og ender ombord på rumskibet *Den lovløse* under kaptajn Cyrils kommando. Cyril og besætningen er skattejægere, som søger efter artefakter fra Torakiderne for at sælge dem videre. Og nu er de på jagt efter Maridels boks.

Destin – seerkrystallen er en rigtig tjubang-historie med masser af slagsmål, action og eventyr. Biloft skaber et spændende univers, hvor højteknologiske våben eksisterer side om side med kårder og knive, og hvor menneskene kan mekaniseres for at få bedre syn eller flere kræfter. Biloft går ikke i detaljer med teknologien, men skaber i stedet et rigtigt rumeventyr med tydelige helte og skurke, tilsat et stænk 1700-tals-atmosfære.

Målgruppen er unge science fiction læsere, men historien er som sagt både spændende og underholdende, så den voksne læser kan også sagtens være med - også selvom sproget ikke altid er lige elegant. Jeg blev i hvert fald lynhurtigt fanget ind, og venter nu i spænding på bind to efter en rigtig cliffhanger-afslutning på bind et.

Jette S. F. Holst

Vi er ikke alene

Roman af Johannes Lundstrøm, Mellemgaard 2014, 312 s.

Johannes Lundstrøm (f.1944) er i en sen alder gået i gang med at skrive ungdomsromaner, som han får udgivet via Mellemgaard. *Vi er ikke alene* er første del af en science fiction "pluralogi", hvoraf der hidtil er kommet tre bind. Lundstrøm har tidligere skrevet faglitteratur og rejsebeskrivelser, og man kan tydeligt mærke på hans omgang med ord at han ikke er nogen nybegynder udi skrivefaget.

Bogen starter på Jorden i nutiden, hvor vi følger den 27-årige etnolog Thomas, som sammen



med sin ven Henrik tager til De Kanariske Øer for at kigge nærmere på ørigets spændende pyramider og vulkaner. Forløbet fortælles med en enorm detaljerigdom; vi får sideløbende imponerende meget at vide om øernes kultur, geografi og vulkanologi, og det er godt og professionelt skrevet. Det er tydeligt at forfatteren selv har været på stedet og sat sig ind i tingene.

Samtidig introduceres vi i et parallelspejls til nogle udenjordiske civilisationer som har kig på Jorden og dens ressourcer, og har iagttaget os siden vores rumprogrammer først startede. Nogle står på spring for at invadere, mens andre vil oprette fredelege relationer. Thomas har som en af de eneste jordboer anlæg for telepati, og derfor bliver han udvalgt som en slags diplomat mellem Jorden og det ydre rumsamfund, hvor meget kommunikation foregår telepatisk.

Beskrivelserne af de fremmede civilisationer indeholder store mængder historiske anekdoter, både om Jorden og de fremmede. Der er lagt stor vægt på pædagogiske forklaringer og world-building (enkelte steder næsten for meget). Der er også nogle skønne ideer til hvordan forskellige rumvæsner kommunikerer med hinanden og arbejder sammen, f.eks. via androidkroppe.

Nogle af de mere tekniske (sci-fi) detaljer bærer dog præg af at forfatteren måske ikke har så store erfaringer med genren og dens jargon. F.eks. omtaler han rejser med overlyshastighed som "tidsrejser", hvilket man til at starte med forvirres lidt af, da der ikke er tale om klassiske rejser i tiden, men netop blot FASTER-Than-LIGHT-rumrejser mellem fjerne planeter. Om Lundstrøm bruger betegnelsen "tidsrejser" som et bevidst originalt udtryk, eller fordi han ikke er helt hjemme i klassisk science fiction terminologi er jeg ikke helt klar over, men jeg hælder mest til det sidste.

Man kunne også indvende at telepati (og andre "synske evner") i dag anses for et forældet element indenfor science fiction, fordi det har vist sig at der ikke er noget videnskabeligt belæg for det, men det er en mindre anke. Netop fordi man ikke hører så meget om telepati længere, kan man argumentere for at det faktisk er gået hen og blevet et friskt og spændende element igen – vi ved jo stadig ikke alt om hvordan hjernen fungerer.

Under alle omstændigheder skal man ikke lade sig skræmme af disse få kritikpunkter, for der er tale om en yderst velskrevet ungdomsroman. Den er en nydelse at læse, og jeg glæder mig til at anmelde de to næste bind i denne romanserie i næste nummer af *Himmelskibet*.

Tue Sørensen

Alexias fortælling – Frygten er din fjende

Roman af Nick Clausen, Høst & Søn/Rosinante 2016, 266 sider.

I 2014 udgav Nick Clausen ungdoms fantasybogen *Cirinos fortælling – Hellere død end slave* hvori vi fulgte den unge mand Cirino, som bliver bortført til et liv i slaveri; et liv som han gør hvad han kan for at slippe væk fra. Nick Clausen har nu skrevet



en selvstændig fortsættelse, som godt nok finder sted i samme verden, og kort efter handlingen i den første, men som ellers er helt sin egen fortælling.

I denne bog følger vi Alexias, som er hustru til Cirinos bror. Hendes bror Alexius, tilkaldes af kongen da han er kendt for sine evner med bue og pil. Kongen er ikke en man siger nej til, men da Alexius i et nyligt angreb har mistet sin hånd, er han ikke meget værd som bueskytte. Begge søskende tager afsted for at finde ud af hvad kongen ønsker af broren, for når kongen tilkalder en, så tager man afsted.

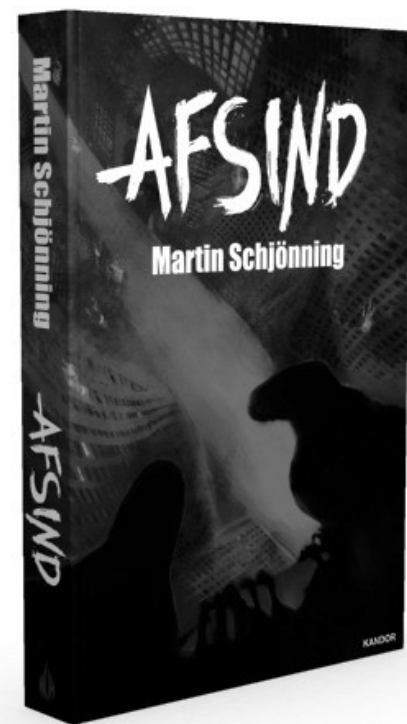
Det viser sig at kongen vil samle en lille gruppe, som skal drage afsted for at dræbe landets fjendes kejser, for på den måde at afslutte krigen. Alexias tager Alexius' plads på togtet, uden nogen dog i starten ved at det er søsteren, og ikke den kendte bueskytte, der er med. Da de andre i gruppen finder ud af dette, sender de hende retur, så hun selv kan fortælle kongen at hun har løjet. Hun opdager dog at der er en stor flok på vej for at lave et baghold på gruppen, og da det lykkedes hende at advare dem, får hun lov til at drage videre samme med dem.

Alexias har aldrig dræbt nogen før, og første gang hun overværer et drab, går det for al-

vor op for hende at hun måske ikke var helt klar til en rejse som denne.

Dette er, lige som i historien om Cirino, ikke en historie hvor fokus er på at opbygge en stor fantasifuld fantasy-verden, men det er lige som den første en udviklingsfortælling om en ung person som bliver kastet ud i en verden, og i situationer, som de ikke er forberedte på. Dette er så fortalt i en actionfyldt fortælling, som vil underholde den unge fantasylæser.

Thomas Winther



Afsind

Roman af Martin Schjønning, Kandor 2016, 294 sider.

Når der har været noveller af Martin Schjønning med i antologier, jeg har anmeldt her i *Himmelskibet*, så har hans bidrag ofte været nogle af dem jeg har fremhævet blandt de bedste i samlingerne. Han skriver virkeligt godt, og har nogle vinkler på sine historier som gang på gang overrasker. På dagen hvor bogen *Afsind* udkom skrev forlaget følgende på Facebook: "I dag udgiver vi den grummeste bog vi har læst. Martin Schjønning's *Afsind*."

Bogen er en *tour de force* i fysiske og psykiske ubehageligheder og efterlader læseren med følelsen af at have været vidne til sin egen undergang.” Det var derfor også med stor forventning at jeg satte mig med bogen.

Bogen starter hårdt ud med at et foto af en kvinde, der er blevet tortureret, bliver skubbet ind under sin bror, Gregors, dør. Gregor har været i behandling for psykisk sygdom siden sine forældres død, og han vælger at søge hjælp hos sin psykiater, Lacedon. Denne bliver meget overrasket over at se billedet, for han ved at søsteren, Iris, er en som Gregor godt nok tror er virkelig, men at hun ikke er det. Han kan dog ikke komme udenom at kvinden på billedet passer til de beskrivelser, som Gregor altid er kommet med af søsteren.

Det er ikke kun billedet, der er noget galt med. På den psykiatriske institution er helvede ved at bryde løs, da de syge gør oprør, og også i verden omkring spredte vanviddet sig, så politi og hospitaler har travlt, da folk går amok i umotiveret vold. Der er sluppet noget dæmonisk løs, og Gregor er en central person omkring dette, og i jagten på søsteren kommer han nærmere de dæmoner der via ham forsøger at komme igennem til vores verden.

Med den salgstale som forlaget havde lagt ud, havde jeg glædet mig til at komme igang med bogen. Efter 30 sider var jeg dog tæt på at lægge den helt fra mig igen, bl.a. pga. to personer der var blevet introduceret, som jeg ikke kunne holde ud at skulle følge bogen igennem. Den ene er en kvinde som lever i et voldeligt forhold. Problemet er at hendes passage er skrevet i en førstpersonsfortæller, med et talesprog jeg fandt forstyrrende og irriterende, og som brød markant med de andre afsnit i bogen. Den anden var en karikeret politikommisær. Han er fortrukket i en grad så han på et gerningssted går hen og tager en drink i offerets barskab,

efter han på stedet har analyseret alle spor og fundet ud af at det er et makabert selvmord han står over for. Det viste sig heldigvis at begge personer blot er med for at vise at galskaben er begyndt at brede sig, og de forsvinder hurtigt igen (kommisæren dukker kort op igen senere, mens kvindens sidste afsnit afsluttes, så man ikke er i tvivl om at vi ikke ser mere til hende). Det havde måske været fint hvis de havde været med i en tydelig afgrænset prolog, men her introduceres de som om de er en del af historien, hvilket de heldigvis ikke var. De havde måske passet ind hvis forfatteren havde ladet flere personer komme ind i løbet af bogen for at vise hvordan afsindet spredte sig. De er dog de eneste, der har sådanne afsnit. De virker næsten som noveller, som forfatteren har syntes skulle passes ind i bogen.

Jeg læste heldigvis videre, og bogen bliver betydelig bedre, da den begynder at fokusere på hovedpersonerne, og på hvordan afsindet breder sig. Schjönning skriver rigtigt godt, og bygger en god historie op omkring Gregor, der gør at dette er en karakter, man gerne vil følge.

Bogen bliver desværre aldrig rigtig farlig. Selvom det nævnes flere gange så giver den ikke rigtig fornemmelsen af, at det er

hele verden der er i fare, men blot at det er noget der sker omkring hovedpersonerne.

Om man kan lide en bog hører ofte sammen med forventninger, og denne levede desværre ikke op til mine. Schjönning har skrevet flere rigtigt gode noveller, hvor han har twistede historier der har overrasket mig flere gange. Det skete desværre ikke i denne roman, men ingen tvivl om at jeg ser frem til at læse mere fra ham fremover.

Thomas Winther

Næslandet 1: Legenden om Querqus Skjoldet

Roman af Eva Egeskjold, Forlaget Andersen og Vig 2014, 345 sider.

Oona er en ung pige som står overfor at træde ind i de voksnes rækker. I hendes landsby foregår det via et indvielsesritual, som egentligt er ganske harmløst. For Oona sker der dog andet end at der blot holdes en fest. Det viser sig at hun har været beskyttet af en besværgelse, der har gjort at onde kræfter ikke har kunnet finde hende. Hun er nemlig den udvalgte, der er profeteret til at finde det legendariske, magiske Querqus-skjold, som vil kunne få afgørende betydning i kampen imod de onde Radixfolk.

Hun bliver ført ud af byen og bliver bl.a. taget forbi dronningen, som beder hende om at hjælpe med at finde prinsessen, der er blevet bortført. På hendes færd bliver hun fulgt af modige krigere, og får hjælp af magiske væsner, og mere end en gang er både missionen og hendes liv i farer. Hun finder hurtigt ud af at verden er meget større end den landsby, hun er opvokset i. Pludseligt er hun fanget midt i en krig, hvor det virker til at hun er udset en afgørende rolle, uden at hun selv kan blive helt klog på hvad det egentligt er, der gør



hende så speciel.

På mange måder er bogen opbygget omkring den klassiske Young Adult Fantasy-skabelon, med et ungt menneske som det viser sig har specielle kræfter, og som er udvalgt til noget større. Godt nok har denne skabelon været brugt i mange bøger, men det kan man sige om mange genreskabeloner, og det betyder jo ikke at der ikke kan komme gode nye bøger ud af det.

Oona kender kun meget lidt til den verden hun er kastet ud i, men mens hun rejser igennem verden lærer både hun og vi læsere langsomt hvordan Næslandet er opbygget. Bogen tager sig god tid til at lære os om sine personer og at fortælle sin historie, men den er godt skrevet, så bogen bliver ikke kedelig. Når de kommer til nye byer, så bliver vi fortalt små anekdoter om nogle af indbyggerne.

Anekdoter som ikke har relevans for Oonas fortælling, men som er med til at give bogens univers troværdighed, og det er også tydeligt at forfatteren har lagt mange tanker i opbygningen af sin verden.

Der er allerede udkommet tre bind i serien om Næslandet, og et fjerde og afsluttende bind er på vej. Indtil nu har jeg kun læst det første bind, men jeg tænker bestemt at jeg også skal have læst de resterende, for selvom den er skrevet til et Young Adult publikum, så blev jeg også optaget af historien om Oona og Næslandet.

Thomas Winther

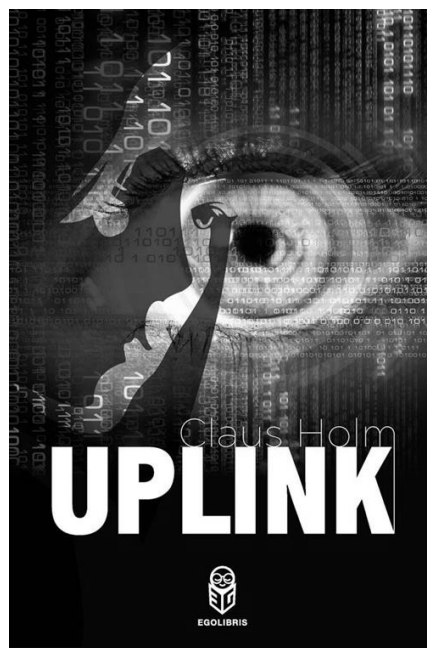
Uplink

Roman af Claus Holm, Egolibris 2015, 112 sider.

Dette er egentligt en ret banal og ofte fortalt kærlighedshistorie. Overklassepigens søger spænding og tager på besøg hos underklassen. Her møder hun en underklassedreng, og de forelsker sig. Familien er imod for-

holdet, så det unge par stikker af for at leve i kærlighed.

I *Uplink* er rammen en fremtidsverden hvor over- og underklassen i byen er ved at blive adskilt ved etableringen af en stor mur. Befolkningen på sydsiden er fattige, og da stoffer kan trækkes lovligt i automater, er de fleste afhængige af disse, og af at være koblet op på nettet via kabler, der plugges til i stik i deres baghoveder.



Patrick har ikke været på nettet i 3 år, da han bruger sin tid på at forsørge familien og passe sine mindre søskende, fordi faderen er en junkie. En dag hvor Patrick sidder på et værtshus med sin kammerat, kommer to piger fra nordsiden ind. Han falder i snak med dem, og fatter specielt interesse for den ene af dem, og da stedet bliver angrebet af myndighederne, stikker de af, og har aftenen sammen, hvor han viser hende sydsiden. Da hun drager tilbage til nordsiden, tror de begge at de aldrig kommer til at se hinanden igen, men Patrick vil det anderledes og begiver sig afsted til nordsiden for at snige sig med til hendes 21-års fødselsdagsfest, hvor hendes forlovede også er til stede. Og så skal det selvfølgelig også nævnes at hendes far er byens sikkerhedschef, og en mand man ikke har

lyst til at komme på tværs af.

Da jeg læste bogen sad jeg med en fornemmelse af at der var noget 1990 over den. De science fiction-elementer der var deri, virkede meget til at høre hjemme i ungdoms-science fiction fra den tid. Dette sammenholdt med en inspiration fra William Gibson, og scener der stort set var stjålet direkte fra filmen *Total Recall* (taxaerne med de halve robot-chauffører fra filmen optræder i bogen) blev ved med at sige 90erne til mig. Forklaringen fandt jeg på forlagets hjemmeside. Her er et interview med forfatteren, der fortæller at det er 20 år siden han skrev bogen, og at han dengang var 19. Dette fik brikkerne til at falde på plads. Ikke at dette 90er-(nu retro-)udtryk nødvendigvis er noget negativt der taler imod bogen, men jeg kunne godt have brugt er efterord i bogen med denne information og andet fra interviewet.

Bogens titel spoiler tildels slutningen, eller giver i hvert fald et kraftigt hint om hvad der sker. Da begrebet "uplink" forklares i bogen, er det på et tidspunkt hvor det ikke er relevant for handlingen, men man kan tænke sig til at det må være mere end blot en del af beskrivelsen af fortællingens univers, netop fordi det er bogens titel. Man er derfor ret hurtigt klar over at her er noget centralt, og jeg sad allerede her med fornemmelsen af at det ville være en væsentlig del af slutningen. Jeg vil dog ikke spoile yderligere ved at komme nærmere ind på det her.

Disse ting skal ikke ses som noget negativt, men mere som betragtninger omkring bogen. Bogen er hurtigt læst, da den har en ret lineær handling (med få flashbacks der giver noget baggrund om hovedpersonens opvækst) og er skrevet i et let sprog. Der er ikke de store overraskelser i den, men den underholder alligevel, om ikke andet så netop ved at være en form for retro-SF som er rammen om

en ret banal kærlighedshistorie. Jeg vil dog mest anbefale den til den unge læser, og ikke til den garvede science fiction læser.

Thomas Winther



Mythos ABC

Bog af Mads Brynnum, Rollespilsfabrikken 2015, 50 sider
Illustreret af Tom Kristensen, Mathias Bottfeldt. m.fl.

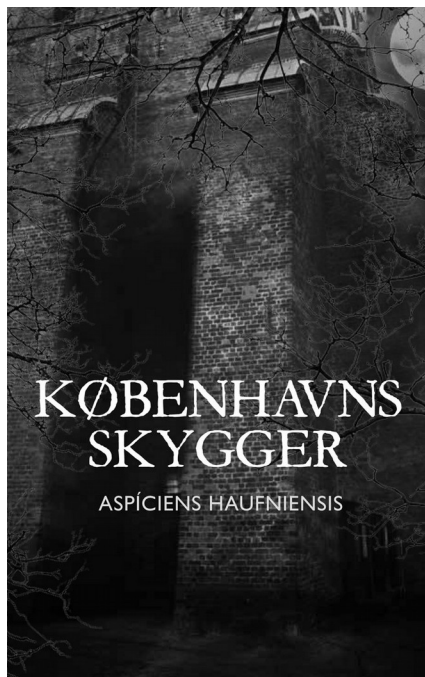
Det seneste crowd funding-projekt, jeg har støttet, var en bog med cthulhuide børnerim. Det er ikke første gang at der er spundet børnebøger eller rimbøger over Lovecrafts skabninger og monstre, men det er første gang jeg har set en sådan på dansk. Dette var derfor et projekt som jeg gerne ville støtte, og det var der også nok andre der ville, så projektet og bogen blev til noget.

Bogen er en gennemillustreret hardcover-bog, som er sat rigtigt flot op. Tonen i rimene er flydende, og nogle man derfor sagtens ville kunne bruge til at læse op. Den er mest henvendt til børn, så selvom det er uævelige væsner der beskrives, så er det på ingen måde en skræmmende, men mere en hyggelig uhygge-bog. Illustrationerne er næste alle virkeligt gode, med enkelte der falder igennem. Specielt illustrationen af Azathoth er noget ved siden af. Azathoth er en dæmon der sidder i universets mørke i lyden af mystiske fløjter. I denne bog er han gengivet som en overspiset kartoffel.

Der er dog så mange andre virkeligt fede illustrationer i bogen at det opvejer fejlskudene.

Bogen skal ikke læses som en egentlig Lovecraft-bog, men som en hyggelig hyldest til Lovecraft. Den findes både på dansk og engelsk, hvor jeg dog kun har læst den danske. Det er en flot og underholdende udgivelse, og den er en god kærlig hilsen til en af de store gysermestre.

Thomas Winther



Københavns skygger

Roman af Aspiciens Haufniensis, forlaget Ulven og Uglen 2016, 325 sider.

Jeg er begejstret over *Københavns skygger* og kan knap vente på den fortsættelse, jeg håber kommer snart. Genremæssigt er vi i urban fantasy.

Thor starter på Københavns universitet og bliver inviteret til at deltage i et særligt kursus for de magisk begavede. Her opdager han, at der findes et parallelt København og uhyggelige monstre, som man skal være sig med at tilkalde med begynderniveauemagi. Romanen er samtidig udviklingshistorie og en beskrivelse af venskabet mellem den naive Thor og hans geniale ven

Janus. Læseren ser alt fra Thors synsvinkel og det bygger en spænding op om hvorvidt Janus virkelig har fat i den lange ende, eller om Janus bare er en lege-syg trickster.

For dem der kender København er det altid skønt at få den oldgamle by beskrevet fra en ny vinkel af en kender. Jeg vil fremover passere de i bogen nævnte lokaliteter med større nysgerrighed – og forsigtighed.

At lade handlingen foregå nu og her (eller hisset?) er nyt og forfriskende i en historie om magi. Haufniensis kender tydeligvis sin egen verden godt, men kan kunsten kun at fortælle hvad der er nødvendigt for handlingen.

Sproget i romanen er voksent, varieret og behageligt og en del af den store fornøjelse det er at læse romanen. Men måske også en forhindring i forhold til unge læsere, som måske er den største målgruppe for fantasy?

Forfatternavnet er selvfølgelig et pseudonym. På Ulven og Uglens hjemmeside citeres han (?) bl.a. i et interview for følgende: "Pseudonymet sætter forfatteren fri til at tale eller fortælle uden at skulle tænke for meget på sig selv undervejs. Det er ofte godt for processen og resultatet. Her i narcissismens tidsalder bliver pseudonymet aktuelt igen på ny facon."*

Det er en fin og beskeden intention – og lægger i øvrigt et ekstra lag af inciterende mystik over udgivelsen.

Jeg tænker at det ikke er Haufniensis første udgivne tekst, og at det er ærgerligt at forfatteren skal starte forfra med at brande et navn, selvom det er sympatisk at ville lade hvert værk stå for sig selv.

Københavns skygger får en stor anbefaling herfra, og jeg håber mange vil købe romanen, så forlaget vil udgive en toer.

*<https://www.ulvenouglen.dk/en-vidtskuende-koebenhavner-interview-med-forfatteren-bag-koebenhavns-skygger/>

Majbrit Høyrup



**Sku ikke hunden på
hårene – og 10 andre
noveller om ordsprog**
Antologi, Forlaget Silhuët 2016,
246 sider.

I sommeren 2015 afholdt forlaget Silhuët en novellekonkurrence, hvor præmissen var at tage udgangspunkt i et ordsprog eller en talemåde og herudfra skrive en gyser/spændingsnovelle rettet mod unge (12+). Silhuët modtog i alt 67 noveller, og ud af disse blev denne samlings 11 noveller udvalgt af dommerpanelet, der bestod af en ungdomsforfatter, en børnebibliotekar, Silhuëts redaktør samt en 13-årig dreng som repræsentant for målgruppen.

Forfatterne er en blanding af debutanter og erfarne forfattere, og hver novelle er forsynet med et gyser-barometer på op til fem kranier, så læseren på forhånd advares om uhygge-niveauet.

Gudrun Østergaard er en af de mere garvede forfattere med flere bidrag til diverse novelleantologier samt romanen "Regnfaldet" udgivet på forlaget Kandor og novellesamlingen "Tidsfordærv" udgivet på Science Fiction Cirklen. Hun åbner ballet med "Sku ikke hunden på hårene", der får fire kranier, og handler om drengen Baldur som en dag

tager med sin kammerat Vilgot ud til byens ydergrænse for at se bæsterne, som lurar på at komme ind i byen og dræbe dem alle. Men oplevelsen bliver helt anderledes end Baldur troede, og novellen er både barsk og velskrevet og rammer ordsproget lige på kornet.

Annette Skibby debuterer med den mere humoristiske "Den der ler sidst ler bedst", som får to kranier. Jonas deler værelse med storebroren Morten, som altid driller ham og fortæller uhyggelige historier. Da Jonas en nat hører nogle mærkelige lyde, fortæller Morten ham, at det er 'Dødstoget' som samler de døde for at køre dem til Helvede. Jonas bliver virkelig bange, men da Morten skal i praktik på jernbanen med skolen, får han en særlig opgave, som heller ikke han synes er så sjov.

"Med ondt skal ondt fordri- ves" er skrevet af Maria Kjær-Madsen, som både har en række krimier samt novellebidrag på CV'et. Her er vi oppe på tre kranier, og historien handler om Frederik, hvis kammerat Januz får en hund. Men hunden er ikke en nuttet lille hvalp, og Januz er ikke den samme længere.

Flemming Johansen har skrevet "Utak er verdens løn", som har fået tre kranier, og handler om kammeraterne Vincent og Thor som har væddet med to piger fra klassen om, at de kan sove en nat på den gamle forladte skovkro. Midt om natten hører Vincent dog en lyd, og da han undersøger det nærmere, opdager han kroens ukendte beboer. Også Johansens novelle hører til blandt mine favoritter, for selvom den 'kun' får tre kranier, så sætter historien sig i læseren og illustrerer meget tydeligt og ondt sit ordsprog.

I Francesca Kurtains "Blind høne kan også finde korn" (to kranier) har en 15-årig dreng mistet sine forældre i en ulykke, og er nu for første gang alene i hjemmet. Mens han samler mod til at gå ind, går han en tur ud på

marken som omgrænser grunden. Her falder han i staver, og da han vågner igen, kan han hverken se huset eller andet han kender. Og så dukker pigen Isa op. Kurtains novelle er nok den, jeg mindst synes rammer essensen i sit ordsprog, da den for mig i langt højere grad handler om at komme gennem sorgen, end om med lidt held at kunne løse en opgave. Historien er dog udmærket, omend mere symbolistisk end de øvrige noveller.

Michael Ganz Andersen bidrager med "Det stille vand har den dybe grund" (tre kranier) om Amanda, som bliver mobbet frygteligt i skolen. Men måske kan hendes bedstemors hemmelige gave hjælpe?

"Farlig er den, der intet har at miste" får også tre kranier og er skrevet af Pernille Grand Møestrup. Lines veninde Olivia har begået selvmord efter at nogen har postet et nøgenbillede af hende på Facebook. Line burde være ked af det, men i stedet venter hun bare på, at Olivia bliver begravet. Det gør Olivias mor også.

Susanne Thranes novelle "Lige børn leger bedst" om pigen Sif fra Lilleø får fire kranier, og hører også til blandt samlingens bedste. En dag får øens skole en ny pedel, og samtidig begynder alle omkring Sif at opføre sig mere og mere mærkeligt. Selvom ordsproget måske bruges en smule kunstigt, så er selve historien både uhyggelig og velskrevet med en slutningen, der virkelig overrasker.

Veteranen A. Silvestri bidrager med novellen "Klæder skaber folk" (et kranie), hvor drengen Thorkild besøger sin bedstefar og her hører en temmelig besynderlig historie om en familiehemmelighed.

Også Nikolaj Johansen har tidligere fået udgivet flere noveller samt romanen *Skygger fra Oktoberland*. Hans fortælling "Hvor ådslet er, der vil gribbene flokkes" får fem kranier, og er da også samlingens mest blodige fortælling. Den er også virkelig

skræmmende og hører til blandt mine favoritter. Drengene Snarre og Esben er på tur, da de pludselig hører et voldsomt brag og ser en lastbil drøne forbi dem. Da de går tilbage, opdager de en lille personbil, som er blevet slynget af vejen og ligger fuldstændigt smadret på en mark. Esben vil have Snarre til at ringe efter politiet, men Snarre skal først lige tage nogle billeder med sin mobil. Passageerne er jo alligevel døde.

Dette ordsprog var det eneste, jeg ikke lige umiddelbart havde hørt før, men et tjek viser, at det stammer fra biblen, Mattæusevangeliet 24,28 og bruges i forbindelse med Apokalypsen.

Samlingen afsluttes med Sofie Boysens novelle "At slå tiden ihjel", som slet ikke får nogen kranier. Det er nu ellers en ret uhyggelig historie for en voksen læser, for i novellen finder politiet et lig, som viser sig at være Tiden.

"Sku ikke hunden på hårene" er en rigtig underholdende og generelt velskrevet antologi, som nok er rettet mod unge, men bestemt også indeholder noveller en voksen læser kan hygge sig med. Jeg kunne godt ønske mig, at forlaget havde lavet et kort forord til hver novelle med en beskrivelse af de enkelte ordsprog og hvorfor forfatterne har valgt netop dem. Men det er slet ikke sikkert, at målgruppen vil synes, det mangler.

Alt i alt en fin antologi for unge, som både indeholder gys og lidt grin i forskellige grader.

Jette S. F. Holst

Lysets Kvinder - Helbrederen

Roman af Marie-Louise Rønning, forlaget EgoLibris 2015, 311 sider.

Med *Helbrederen* indleder Marie-Louise Rønning sin serie om Lysets Kvinder. Første del har de to 18-årige, Victoria En-

gelbrandt og Matthew Rivers, som hovedpersoner. Matthew er halvblods vampyr; i bogen kaldet Tusmørkebarn. Victoria er ikke en helt almindelig gymnasiepige. Victoria bor sammen med sine "søstre", som hun ikke er i familie med. Victoria kender ikke sine forældre eller ret meget om sin egen baggrund. Som der står på s. 86: "*Victoria besad ingen erindring om hverken mor eller far. Det var en omstændighed, hun havde lært at leve med, men det nagede hende alligevel fra tid til anden. Hun savnede dem ikke, for hvordan kunne man savne nogen man ikke kendte? Nej, det var ikke savn, der gnavede i hende, det var nærmere det faktum, at hun intet anede om dem.*" Hun og hendes søstre har en cirkel der kaldes Lysets Kvinder, og de bekæmper vampyrer.

Bogen starter med at Matthew og hans to makker, Will og Eva, i bogen kaldet søskende (på trods af i de ikke genetisk er relaterede), ankommer til Hillerød og starter på Frederiksborg Gymnasium. Matthew havner i samme klasse som Victoria. De tvinges af matematiklæreren Johannes til at sidde ved siden af hinanden. De er ikke gode venner i starten, men man er som læser ikke i tvivl om at det nok skal ændre sig. Som der selvironisk står i bogen: "*Det mindede hende om en af de ungdomsknaldromaner, hun læste som teenager. En af dem hvor hovedpersonen blev tvunget til at sidde sammen med cærkeffenden, kun for at ende i hans arme halvtreds sider længere fremme*" (s.81). Og hun ender også i armene på Matthew, omend der går mere end halvtreds sider før det sker.

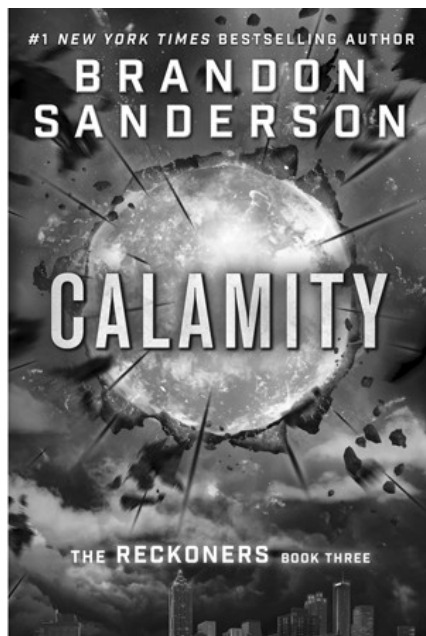
Selv om man som læser hurtigt kan se hvilken vej det bærer hen ad med Victoria og Matthew, er der heldigvis et andet spørgsmål som ikke er så indlysende klart: Gåden om gymnasiepigene Celine Knudsens forsvinden. Dette bliver ikke opklaret, så første bind fremstår ikke som en afsluttet historie. Men



læseren er spændt på at få mere at vide om Victoria og Celines forsvinden i de næste bind.

Men kan *Helbrederen* så kaldes en ungdomsknaldroman? Ja, må svaret være. Men bogen er spændende at læse, og sproget fungerer, selv om det måske ikke er stor litteratur. Der er også en ironisk henvisning til *Twilight* (s.26) og en reference til *Hobitten* (s.120) og til *Buffy The Vampire Slayer* (s.168), som *Helbrederen* også læner sig lidt opad, med jagt på vampyrer, m.m. Og så er der gennem bogen benyttet metaforer, hvoraf nogle er gode. Et eksempel er denne fine iagttagelse af lys: "*Solen kastede lange, gyldne stråler igennem de store panorama-vinduer, og smykker af forskellig slags sendte dem glitrende rundt i lokalet som en diskokugle*" (s.32). Et andet eksempel på en metafor der fungerer er denne: "*Will sendte et blændende smil af sted som en torpedo med et sikkert mål i sigte. Torpedoen ramte en uigennemtrængelig mur og gik i tusind stykker.*" (s.45) Endvidere er Victoria og Matthews historie spændende og engagerende. Bogen skal helt sikkert nok skabe lykke blandt målgruppen.

Jóannes á Stykki



Calamity

Roman af Brandon Sanderson, Delacorte Press, 2016, 432 sider

Calamity er tredje og sidste bog i Brandon Sandersons superhelte-romanserie *The Reckoners*. [Den danske udgave af det første bind, *Stålhjerte*, blev anmeldt i Himmelskibet nr. 46. – Red.] Som konklusion på serien lever *Calamity* fuldt op til forventningerne; hæsblæsende action i et kæbedroppende smukt miljø med onde superhelte i konstant territorial magtkamp med hinanden. Vi følger stadig vores hovedperson, David Charleston, nu også kendt som Steelayer, i hans kamp mod verdens ondskab. Davids rebelgruppe, The Reckoners, er i kamp med den nærmest udødelige superskurk Limelight – og denne gang skal han ikke bare overvindes, men også overtales til at slutte sig til det godes side.

Som de to forrige bøger finder historien sted i en dystopisk fremtid i Amerika, med en enkelt by som udgangspunkt for handlingen. I første bog så vi at Chicago var blevet forvandlet fuldstændigt til stål, og borgerne levede i total undertrykkelse, men med adgang til elektricitet. I anden bog levede indbyggerne i det oversvømmede Manhattan et langt mere afslappet liv, fordi

træer med skinnende frugter voksede inden i byens skyskrabere, og alle kunne leve fra hånd til mund uden at skulle bekymre sig om arbejde. *Calamity* præsenterer os endnu en gang for et overdådigt baggrundslandskab – denne gang i byen Atlanta, hvor alting er blevet forvandlet til salt. Byen flytter sig langsomt over Amerikas guldmarker ved at blive nedbrudt i den ene ende og genopbygget i den anden. Dette tvinger beboerne til at flytte konstant, efterhånden som deres hjem langsomt opløses af tidens gang.

Sproget er letlæseligt og spækket med humor. Hvert kapitel er indledt med en af Davids smertefuldt dårlige metaforer og fulgt op af tør ironi gennem karakterernes interaktion med hinanden. Kampscenerne er veldetaljerede og tilfredsstillende uden at være forvirrende, og kærlighedsscenerne er søde, men uden at tage for meget opmærksomhed fra selve plottet. Der er selvfølgelig også en hel del eksplosioner og pulverisering af bygninger – i klassisk Reckoners stil. *Calamity* er alt i alt et velskrevet værk, og en god afrunding på serien. For fantasy-fanatikere og gamle tegneseriefans er serien et absolut must-read, og første bog i serien, *Steelheart*, er selvsagt også et glimrende sted at starte.

Nicolai D. Just Olesen

King's Quest – Kapitel 1
Computerspil til Windows (på Steam), Playstation 3+4 og Xbox 360+One (2015)
Udviklere: The Odd Gentlemen

King's Quest er en serie af computerspil som blev lavet af et firma som hedder Sierra On-Line i 80'erne og 90'erne. De nåede at lave otte spil, hvor de fire første er tekst-eventyr, de tre næste point-og-click eventyr, og det sidste et action-rollespil. Det første udmærkede sig ved at have grafik og ikke kun tekst,

hvilket skabte en stor succes for firmaet. I dag er det første spil ikke det store, men da jeg var barn var det fantastisk. Jeg så det i min folkeskole på skolens IBM-PC'ere, og jeg kiggede på om jeg selv kunne køre det derhjemme. Jeg havde Commodore 64, så det kunne jeg ikke.

Sierra On-Line er senere opkøbt af Blizzard-Activision som står bag *World of Warcraft*. De har nu fået frie hænder til at genetablere gamle klassikere på markedet her i blandt *King's Quest*. *King's Quest* er nummer ni i serien. Man spiller Graham, som er en ung mand der gerne vil være ridder. Graham skal igennem nogle prøver: en styrkeprøve, en hurtighedsprøve og en prøve på klogskab. Han må ud i verdenen for at forbedre sig på prøverne og vinde disse.



Historien er fortalt gennem Graham som bedstefar til hans barnebarn. Man er i kongeriget Davenport som de gamle spil tildels også foregik i. Her møder man drager, trolde med broer på ryggen og meget andet. Det er meget eventyrligt lavet, hvor man blandet andet også får udsigten til et slot. Jeg syntes at grafikken var fantastisk; særligt på mit nye grafik kort som kunne klare det.

Spillet er ikke et point-og-click adventure. Man styrer Graham ved hjælp af taster og tryk-

ker på mellemrumstasten når man vil interagere med noget. Man kan også bruge ting på dette noget fra ens rygsæk ved at trykke på tab. Det fungerer meget godt. Det er lavet sådan, fordi spillet også skulle have mulighed for at køre på konsol. Spillet har en lidt for let sværhedsgrad, men jeg kunne godt lide det på grund af den verden som det foregår i, og den stemning som det har. Det er opdelt i fem kapitler og hvert af kapitlerne koster 10 euro, hvilket er lidt meget, da man kan gennemføre et kapitel på 5 timer. Al dialog er indtalt med stemmer. Der er blandet andet Christopher Lloyd som bedstefaren. Der er mange steder i spillet, hvor der er nogle actions-sekvenser à la *Dragon's Lair*. Disse fungerer rigtig godt, syntes jeg.

Karakter: 7 stjerner ud af 10.

Andreas Sjøe

Batman v Superman:

Dawn of Justice

Film, USA 2016, 153 min.

Instr.: Zack Snyder

Medv.: Ben Affleck, Henry Cavill, Gal Gadot, Jesse Eisenberg, m.fl.

NB: Denne anmeldelse indeholder spoilere!

***Batman v Superman* er en film der ikke tilnærmelsesvis formår at leve op til sit eget ambitionsniveau. Dens plot er forceret og usammenhængende, dens world-building er håbløst utilstrækkelig, dens personer er alle sammen uheroiske og én-dimensionelle og fortællestilen er så kaotisk at det gør ondt.**

Nørj, hvor er der udmattende meget at sige om denne film! Især er der meget at rive sig i håret sig over, da jeg kan afsløre med det samme at jeg er meget imod de versioner af både Superman og Batman som vi bliver præsenteret for i denne film. I værste fald er disse figurer nu

blevet ødelagt for altid, men man håber selvfølgelig at det ikke står helt så slemt til. Selv om den følgende anmeldelse er lang – det er sikkert Anmeldelsen fra Helvede som Ingen Gider Læse til Ende – så er den på ingen måde fyldestgørende, for denne film sætter enormt mange tanker og analyser i gang omkring hvilke typer figurer Superman og Batman bør være; hvad de bør repræsentere, etc. At dykke ordentligt ned i de temaer ville kræve en hel bog. I det følgende vil jeg blot præsentere en spredt håndfuld af mine observationer og holdninger til den nye film, også relateret til den første film i serien (*Man of Steel*).



Et af de helt store problemer med både de nye DC-film og faktisk også den 2. sæson af *Daredevil* tv-serien, er at de bruger for mange af de store ideer fra tegneserierne for hurtigt! De kaster om sig med plot-elementer og twists som i tegneserierne er blevet brugt til at markere overgang mellem årelange storylines, eller er kommet som klimakser på sådanne lange storylines – og så smider de enten disse store ideer væk efter kun lige at have introduceret dem (*Daredevil* gør det i læssevis!), eller også bruger de et dusin af dem på én gang til at lave én

stor über-spektakulær historie som bare er alt for overdrevet og overgearet – som nu her i *Batman v Superman: Dawn of Justice*.

I henved to år har superheltefilm-fans gået med kæmpe forventninger til denne fortsættelse til Superman-filmen *Man of Steel* fra 2013 (anmeldt til lunkne 6 stjerner ud af 10 af undertegnede i *Himmelskibet* nr. 37). Filmselskabet Warner Bros. har i al denne tid udsendt masser af teaser-materiale for filmen, og gejlet fansene mere og mere op. Nu hvor filmen så er kommet, er der sandelig også mange fans der højt erklærer at de elsker den. I visse Facebook-grupper (som f.eks. den engelsksprogede *SuperheroS*, samt de grupper der specifikt er dedikeret til filmen) er der stort set nedlagt moratorium mod negative kommentarer om *Batman v Superman: Dawn of Justice*. De opgejelede fans nægter at anerkende de professionelle anmelderes dom, som har vist sig at være tordnende negativ. En version af denne splittelse så vi også med *Man of Steel*, men med den nye efterfølger er det langt værre. Anmeldere laver lange lister over hvordan intet i den nye film fungerer; hvor gudsjammerligt dårligt den er fortalt; hvor højtideligt den tager sig selv; hvor totalt humorforladt den er; hvor dårligt den portrætterer især Superman; hvor meget kampene i den bare ligner en umoden og uregerlig drengs vilde leg med action-figurer, og hvordan den opstiller et utal af spørgsmål og plothuller som ikke adresseres. Jeg er selv stor fan af velproducerede superheltefilm, men jeg har måttet sande at de (mindst) \$250 millioner som *Batman v Superman: Dawn of Justice* (herefter: BvS) har kostet – en af de dyreste film nogensinde! – er virkelig dårligt givet ud. Anmelderne har ret denne gang: det er simpelthen en frygtelig film. Langt værre end *Man of Steel*. *Man of Steel* havde nogle mægtig gode ideer

og elementer, selv om det ikke i sidste ende gjorde den til en super-vellykket film, men jeg kan ikke identificere noget lignende i efterfølgeren.

En af de tidlige scener i BvS er også den mest spektakulære, og stort set den eneste scene, jeg vil rose: Man ser den store klimatiske storbydestruktion fra den forrige film igen fra Bruce Waynes synspunkt, og det er imponerende at se rumskibe der langsomt skærer sig igennem skyskrabere som var de lavet af smør. Et af de store kritikpunkter som fans havde om den forrige film var at destruktionen var for overdrevet, og at en heroisk Superman skulle have sørget for at flytte kampen væk fra storbyen. I den nye film tror jeg at Snyder & co. svarer på denne kritik ved at vise nogle konsekvenser af kampen, nemlig at Bruce Waynes forretningshovedkvarter i Metropolis synker i grus med masser af ansatte stadig i bygningen, og det er dette som får Bruce Wayne (/Batman) til at blive rasende over Superman.

Men, filmens svaghed – noget som den første film også led af – er at man ikke rigtig ser nogen detaljer ved verdens reaktion på hvad der er sket. Man hører ikke noget om at nogen er bevidste om at Superman faktisk reddede verden; man hører stort set kun (og kun lidt) om at folk tværtimod bebrejder Superman for det hele. Zack Snyder har selv fortalt i interviews at det er sådan det er for Superman i denne

filmverden: Han kan intet gøre uden at folk vil tolke det i et negativt perspektiv. Han kan ikke gøre noget rigtigt i omverdenens øjne, og dette forøger selvfølgelig hans tvivl og manglende selvtillid. Når ingen andre opfatter ham som en helt, kan han heller ikke selv gøre det. Man kan argumentere for at dette er en interessant vinkel at lægge på figuren (især hvis man gerne vil have at filmen skal være dystert, og dét vil producenterne tydeligvis gerne), men det burde i min optik ikke være den eneste vinkel man hører om.

Ikke desto mindre fortsætter filmen på denne måde, da også Lex Luthor udhænger Superman, først for en skudepisode i Afrika, og derefter for et bombeattentat, hvor der dør en masse mennesker. Superman er forpint over at han ikke gennemskuede det, men han gør tilsyneladende intet forsøg på at forklare sin egen uskyld for offentligheden. Og man ser ikke offentlighedens reaktion på bombeattentatet, men det virker implicit som om de bebrejder ham for det, lige så vel som han bebrejder sig selv. I øvrigt bruger Superman aldrig sit røntgen-syn i BvS, selvom det blev tydeligt etableret i *Man of Steel* at han besidder denne evne. Scenerne med røntgen-synet i *MoS* er rigtig flotte og ser dyre ud; det virker som om de i BvS bare valgte at bruge alle effektpengene på action-scener i stedet. Argh.

Den nye films helt store overordnede problem, bortset fra det

absurd dårlige manuskript, er at den ikke bringer noget nyt til bordet (udover dystrethed!). Den fornyer ikke superheltefilmen på anden måde end at vise os Superman mod Batman for første gang på film, og måden de tørner sammen på er alt for klodset til at få seerens adrenalin til at flyde, og desuden hænger detaljerne i det slet ikke sammen. Batman har været så heldig at få fat i noget kryptonit, så han har et effektivt våben mod Superman. Det viser sig at det er Luthor som har spillet de to ud mod hinanden, og jeg havde godt forudset inden jeg satte fod i biografen at det ville ende med at den ene skulle vinde over den anden, for en af filmens officielle (hash)taglines var #WhoWillWin? Jeg kunne også godt se på filmens dystre, Frank Miller-inspirerede stil – som tydeligvis er i tråd med den efter min mening utroværdige og i øvrigt møgirriterende fanholdning at Batman bare er så sej at han kan klare bogstaveligt talt hvem som helst – at vinderen af denne kamp ville være Batman, og ganske rigtigt. Ved hjælp af kryptonitten får Batman gjort Superman bevidstløs, og skal lige til at dræbe ham (for sådan er denne ekstra-mørke Batman nemlig), da Superman pludselig får fremstammet sin mors navn: Martha. Som tilfældigvis også er Batmans mors navn.

Muligvis er der, et sted i multiverset, en variant af dette plot-twist som kunne have fungeret, men i denne film virker det bare latterligt at, fordi deres mødre hedder det samme, så er de pludselig gode venner igen og alt fjendskab er glemt. Man ruller med øjnene og med hele hovedet! Desuden opsøgte Superman kun Batman for at få ham til at hjælpe sig med at finde den kidnappede Martha Kent, så hvorfor i alverden går Superman i gang med at slå med den provokerende Batman i stedet for at forklare hvorfor han er der?! Fordi de lige synes at de skal



give publikum smæk for skillingen når nu de befinder sig i en film der hedder *Batman v Superman*? Talk about “meta”, man!

Forfatterne/instruktøren mener desuden at en virkelig fed idé til en god scene med en superhelt som specifikt ikke vil slå nogen ihjel (i dette tilfælde Superman) er at få en skurk til at slå en masse mennesker ihjel og beskyldte superhelten for det. Dette gør Luthor overfor Superman hele to gange i filmen, plus det løse. Dét er efter min mening en type scene som kun et røvhul kan finde på; den tjener intet andet formål end at skurken (og forfatteren og de fnysende, kyniske publikummer som hader superhelte) kan grine helten op i ansigtet og sige, “Haha, jeg slog en masse folk ihjel bare fordi du ikke ville have det! Hvad mener du om det, hva’!” Det er intet andet end en nem, vulgær, hjerneløs chok-effekt som på skadefro vis skal knække superheltens “naive” heroisme. Det er en idé som på ingen måde hører det mindste hjemme i en superheltehistorie. Og i øvrigt den samme idé som Batmans ærkefjende Jokeren er baseret på, hvilket viser at Luthor i *BvS* faktisk er skrevet som en kombination af tegneseriens Lex Luthor og Jokeren. Filmens dialog er også præget at det meta-niveau at replikker i flere tilfælde kun eksisterer for publikums skyld, men ikke giver mening inde i historien. Hvorfor synes Luthor f.eks. at det er fedt at Clark Kent og Bruce Wayne mødes til hans fest??

Nå, men i anden halvdel af filmen skal vores helte så kæmpe imod det kryptonianske monster Doomsday, som Luthor (ved hjælp af teknologi fra nedstyrtede rumskibe fra forrige film) har fået skabt som en backup plan, i tilfælde af at heltene ikke fik dræbt hinanden. Frem dukker så også Wonder Woman, imponerende kropsliggjort af Gal Gadot, som deltager i kampen, og er virkelig perfekt castet til rollen (glæder mig meget til

hendes solo-film!), men ikke har nogen betydning for plottet. En af de seje replikker fra traileren – Superman: “Is she with you?”; Batman: “I thought she was with you!” – falder også til jorden som ulogisk, fordi Bruce Wayne selv har mødt Wonder Woman (som Diana Prince, men hun har jo ingen maske, så han kan ikke undgå at genkende hende), og endda selv emaillet hende om hjælp! Manuskriptet virker bare håbløst ugennemarbejdet.

Filmene kulminerer i en slags overraskelse (“en slags” kalder jeg det, fordi jeg kender den tegneserie hvor det samme sker), nemlig at Superman ofrer sig selv og dør! Nå-hå. Jaså. Han vedbliver jo nok ikke med at være død, men man spørger sig selv hvilket formål hans død skal tjene. I tegneserierne i 1993 var Supermans død et mediestunt. Hvad er ideen med at genbruge det i denne film? Det eneste formål, jeg kan se, er at formidle et budskab om at en figur som Superman ikke (længere) passer til vores postmoderne verden. Det er sikkert også et plotmæssigt formål hvad angår de næste film – mere herom længere nede i anmeldelsen.

Dét med at bruge for mange ideer fra tegneserierne for hurtigt kan bl.a. også ses i denne films forhold mellem Superman og Lois Lane. I den forrige film ender de med at kysse hinanden, men i denne film er de allerede et etableret par der nærmest er flyttet sammen. Tegneserierne

har brugt over *et halvt århundrede* på at skildre deres mere eller mindre romantiske dynamik, uden at de faktisk blev kærester før engang i 1990'erne (og kort før en af de store nulstillinger af universet blev de også gift, men den historie er undtagelsen der bekræfter reglen). I *BvS* springes der bare over det hele, og der er ikke den mindste kurre på tråden i deres parforhold; det er perfekt og lykkeligt, just like that. Så føles det altså ikke længere som de figurer, vi kender. De bør være mere definerede af deres skænderier og rivaliseren end af at være et lykkeligt par. Eller i det mindste burde de have haft en længere kurtiseringsperiode. På den anden side kan man selvfølgelig sige at *BvS* er så stopfyldt med rod i forvejen at et mere kompliceret forhold bare ville gøre det hele endnu mere rodet, hvad der virkelig ikke er brug for. Det hjælper heller ikke at Lois Lanes og Martha Kents fremmeste betydning for plottet er at udgøre *damsels in distress*.

Det bedste ved *BvS* er efter min mening at den i sammenligning gør *Man of Steel* fra 2013 til en markant bedre film. Min lidt reserverede holdning til *Man of Steel* er især farvet af slutningen, hvor Superman slår skurken ihjel, og af den overordnede stemning, som jeg anser for værende for mørk. Men i sammenligning med *BvS* er det en langt bedre film; helstøbt på mange måder, klar i fortællestilen, visuelt velkomponeret, imponerende



i stedet for meningsløse actions-cener, og rigtig godt sci-fi indhold i især begyndelsen. Henry Cavill spiller også bedre i den første film, og nu hvor jeg har genset den i kølvandet på BvS har jeg faktisk hævet min rating af MoS fra 6 til 7 stjerner.



Men netop de elementer fra *Man of Steel* som ikke fungerer særlig godt – den dystre stemning (uandede mængder af nat og regn), den overfladiske personskildring, manglen på reaktioner fra omverden og ikke den mindste anerkendelse af Supermans heroisme – er forstærket *off-the-scale* i BvS, og gjort katastrofalt meget værre endnu. Alle scener med både Daily Planet-folkene, Lois Lane og Batmans butler Alfred er så få og korte at de ikke engang kvalificerer sig som sidebemærkninger. Der er alt for meget hæsblæsende og ulogisk action som ikke fører til noget, og en masse vigtige detaljer vedrørende specielt Superman som vi aldrig hører noget om. F.eks. kender Luthor pludselig Supermans hemmelige identitet henimod slutningen af filmen. Det bliver ikke adresseret på nogen måde. Ikke at Clark Kent-identiteten overhovedet betyder noget i denne film (eller den forrige film, eller den næste film); den findes udelukkende som endnu et *throwaway*-element der slet ikke kommer i spil. Og hvorfor har Superman f.eks. ikke “gjort rent” efter kampen i slutningen af *Man of Steel*, så luske typer som f.eks. Luthor

ikke bare kan finde kryptoniansk super-teknologi alle mulige steder og bruge det til alle mulige morderiske uartigheder? Og en af de ting der irriterer mig mest er at Superman overhovedet kan flyve med kryptonitspyddet til sidst, når han får sekunder forinden blev bevidstløs af at være i dets nærhed. Det logiske at gøre i den situation ville være at få Wonder Woman eller Batman til at dræbe Doomsday. Men så var vi selvfølgelig blevet snydt for Supermans død, som nok er et vigtigt plot-element i den kommende Justice League-film.

Jeg synes denne historie er noget kunstigt og overfladisk rod uden skyggen af *suspension of disbelief*, og der er simpelthen intet ved Superman eller hans handlinger som fungerer. Skildringen af Batman er der fokuseret mere på, men ikke mere end at det kun føles som overfladen af en historie, og som en alternativ Batman (måske nærmest en ældre udgave af ham fra Frank Millers *All-Star Batman and Robin*?) som i sig selv ikke virker spor interessant på mig, selvom jeg synes at Affleck er udmærket i rollen. Jeg synes egentlig også at Jesse Eisenberg som sådan spiller udmærket som en underligt flagrende og psykopatisk ung Luthor (eller rettere: Luthor jr.; han skal forestille at være søn af en ældre Luthor); bare ærgerligt at hans motivation er håbløst utilstrækkeligt forklaret, og de fleste af hans handlinger ikke giver meget mening. Blu-ray versionen af filmen bliver en halv time længere; forhåbentlig vil dét udmønte sig i en forbedring af historiens flow og sammenhæng.



Da BvS jo netop også er tænkt som en introduktion til den kommende Justice League-film, havde jeg håbet at man allerede i nærværende film ville se en slags proto-version af Justice League, men det blev kun til en række små klodsede “trailere” om de kommende medlemmer, som hver især kun optræder i ganske få sekunder. Det største spor vi får til hvad der kommer til at ske i Justice League-filmen(e), er en forvirrende sekvens som kaldes “the Knightmare”, hvor Batman får en vision om fremtiden fra The Flash som kortvarigt er rejst tilbage i tiden. Det er en nær fremtid hvor Batman kæmper mod paradæmoner fra Apokolips, og også mod soldater der har Supermantegn på skulderen. Og Flash siger til Batman at hans bange anelser om Superman er korrekte. Dette viser ganske klart at, ikke bare er Apokolips-herskeren Darkseid skurken i den kommende Justice League-historie, men han vil også genoplive Superman i en ond version som han vil bruge til at undertrykke verden med, og det er denne trussel Justice League kommer til at kæmpe imod. Nu må vi se om det kommer til at fungere når den første Justice League-film kommer i 2017.

Producer Deborah Snyder har udtalt at Justice League-filmene bliver en lille smule “light-hearted” i forhold til de sidste to film. Det må vi da sørme håbe. Jeg må sige at jeg er skeptisk, især fordi disse films skildring af Superman er ganske forskrækkelig: **I den første film slår Superman ihjel. I den anden film bliver han dræbt. I den næste film kommer han sikkert til at dræbe en masse mennesker under Darkseids tvang. Hvordan, åh, hvordan skal Supermans i forvejen yderst sparsomme heroisme i disse film nogensinde komme til hæfterne igen efter dette?!** Det er jo endnu en ydmygelse og dekonstruktion af Supermans heroisme og ikonstatus.

Nu kan jeg så med en vis glæde heldigvis rapportere at Zack Snyder faktisk er blevet fjernet som show-runner for de kommende film, og erstattet af den rimeligt erfarne tegneserieforfatter Geoff Johns. Producenterne kunne nok godt se på reaktionerne at det sikkert er en bedre idé fremover at skildre især Superman som lidt tættere på tegneseriernes version af figuren. Netop nu er DC-tegneserie-universet også ved at blive fornyet for bogstaveligt talt 8. eller 9. gang, og den seneste New 52-version af Superman, som var ret anderledes end den klassiske, bliver nu skiftet ud med den gammelkendte version. Og fandom drog et lettelsens suk!

Jeg håber sandelig at den cinematiske Superman i det mindste ender filmserien med at blive super-selvtillidsfuld og beslut-som, og lærer at bruge sine kræfter til at løse denne type problemer mens de stadig er i deres vorden, så han langt om længe, efter hele fire film, kan beskytte folk og fremover forhindre at denne form for død og ødelæggelse sker igen. For hvis ikke det er dét, det ender med, så er portrætteringen af Superman-figuren ganske enkelt under al kritik og fuldstændig forfejlet. Indtil videre har Henry Cavills Superman været en handlingslammet tvivler som helst slet ikke vil være nogen

helt, og det har han fra sine forældre, som er/var overbeviste om at verden ikke var parat til at acceptere ham. Også dette er en stor misforståelse af figuren og hans adoptivforældre; som en anden anmelder skrev bør Superman da netop have sin heroisme og integritet fra sine forældre, og da ikke tværtimod være opfostret med tvivl og moralske mindreværdskomplekser. Indrømmet, hans forældre nævner et par gange at de tror på at han "en dag" vil ændre verden og gå sin storslåede skæbne i møde (tror jeg nok – med mindre det skal tolkes som at det netop er hvad han allerede gør i disse to films respektive klimakser), men filmens fokus ligger et helt andet sted, på noget langt mørkere og mere pessimistisk.

Problemetets rod er at denne films producenter/instruktør/forfattere har valgt at skildre Superman (og Batman) i et Watchmen-univers; et univers som i sin realisme-æstetik skal ligne den virkelige verden med dens moralske gråzoner og dystre magtpolitik og korruption. En verden hvor en ny magtfuld aktør bliver genstand for manipulation fra det bestående samfunds amoralske magthaveres side; en verden der er ufattelig anderledes end den tegneserieverden som figurerne kommer fra, og som derfor heller ikke kan fortælle den type historier som blev

fortalt i de klassiske tegneserier. Superheltegenren med sin højstemte moral og sine viljestærke rollemodeller er blevet byttet ud med en rå, kynisk realisme hvor det nærmest er tilfældigt og meningsløst når nogen gør det rigtige og løser et problem, for lige om hjørnet er der andre der kun tjener egne interesser og en verden af problemer som aldrig kan løses. Superhelten er dermed ikke længere handlekraftig, men handlingslammet, og har stort set ingen reel rolle at spille i de konflikter der findes i denne verden. Uanset hvad han gør er verden stadig grå og grum bagefter. Der er intet lys for enden af tunnelen. Det er selvfølgelig muligt – men lidet sandsynligt – at producenterens plan som tidligere nævnt er at Superman skal vinde det hele til sidst og stå tilbage som en triumferende figur der har inspireret alle til at gøre verden til et bedre sted, men hvis de havde den intention, så skulle de ikke allerede have spildt to hele (og lange) film på kun at fortælle indledningen og forhistorien. På den måde kommer langt det meste af historiens stemning til at være opgivende og nedslående. For hvis helten alligevel ikke kan gøre en forskel, så er der heller ikke rigtig noget på spil; noget der skaber spænding. Jo, Superman får i både *Man of Steel* og *BvS* dræbt skurken (det er endda den samme fyr i begge film!), men den skildrede verden er så grundlæggende dystert og korrupt at seeren egentlig ikke føler at helten har udrettet noget der virkelig betyder noget.

Her tror jeg at stemningen og det visuelle udtryk i filmene også spiller en enorm rolle; mennesker associerer lys med glæde og tryghed og mørke med frygt og depression. Selv om Superman redder planeten, så foregår det hele i en mørk verden som ikke er attraktiv at leve i (og i *BvS* foregår klimakset sågar om natten), og det forhindrer seeren i at huje på Superman og føle noget for hans sejr. Sådan har



jeg det i hvert fald.

Min konklusion er at disse film er lavet af og i høj grad for folk som ikke mener at der er løsninger på verdens problemer. At verden er en gråzone af uoverskueligt kaos, hvor det sjældent står klart hvad der er rigtigt at gøre, og hvor der endnu sjældnere er nogen der rejser sig for at udrette noget godt, fordi folk af denne overbevisning er "comfortably numb" hvad angår store, samfundsrelevante spørgsmål. Det handler faktisk om politisk indstilling; gråzone-mennesker er typisk centrister, altså hørende til den politiske midte. Klassiske superhelte-historier – ja, også dem med Captain America – befinder sig til gengæld typisk i den radikale og progressive lejr, hvor det er ret klart hvad problemet er og også ret klart hvad løsningen er, og hvor heltene får fingrene ud og løst problemet med det vuns!

Handlekraft er for mig noget af det allermest essentielle i en ordentlig superheltehistorie, men den kan kun udløses hvis man ved hvad problemet er, og hvad løsningen er. Det er derfor at meget enkle historier om det gode mod det onde, som i nogle tilfælde måske bare virker kommercielle, faktisk ofte er mere progressive end alle mulige komplekse og "artsy" gråzone-historier – og det er derfor at kvaliteten af popkultur ofte sagtens kan konkurrere op med kvaliteten af finkultur. For mig er det særligt kunstnerisk hvis forfatteren (og heltene i historien) er klar over hvad der må gøres i den givne situation; hvad det moralsk rigtige er. Og det illustreres så dejligt klart af heltene og skurkene i masser af klassiske superhelte-tegneserier.

Jeg ved godt at rigtig mange publikummer er mere til figurer og plottyper hvor det hele er mere gråt og moralsk tvetydigt, og det kan også være fint nok; jeg mener bare ikke at det passer til superheltegenrens essentielle konventioner. Mener man at verden kun er grå og grum og

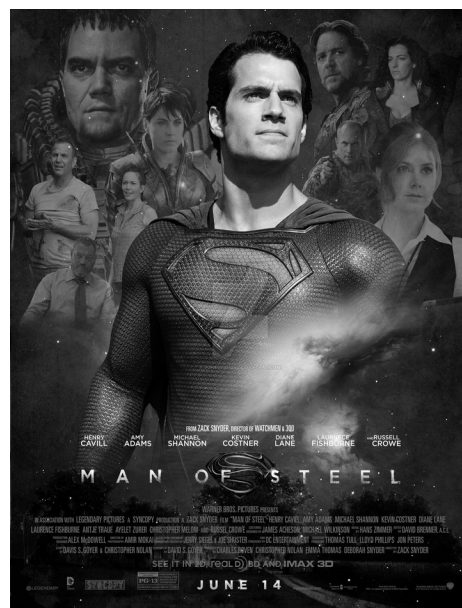
fuld af uløselige problemer og konflikter, så kan man ikke lave effektive historier med heroiske og mægtige helte som Superman, for så er der sjældent hverken noget på spil eller noget som kan løses med heltens overmenneskelige kræfter – og hvad skal han så bruge dem til, andet end vild ødelæggelse? På denne måde kommer superkræfterne ikke til at symbolisere potentialet og viljen til positiv forandring, men da de jo stadig er tilstede i historien må de derfor symbolisere noget andet; en situation hvor de ikke kan bruges på anden vis end destruktivt. Superkræfterne kommer så i stedet til at repræsentere Hemingwaysk afmagt og fortvivelse over ikke at kunne få afløb for sine frustrationer over verdens uretfærdighed. Så bliver heltefiguren – og den læser, der identificerer sig med ham – til den stakels rasende Hulk som aldrig kan finde hverken fred eller definitive løsninger på de problemer han støder ind i. Dén vinkel fungerer for netop Hulk, som i de fleste klassiske historier er et følelsesstyret barn, men den fungerer ikke for voksne, rationelle superhelte der kan bruge deres store kræfter målrettet, og mindst af alle for Superman, som er prototypen på en superhelt. En superhelt er en super-problemløser. Og Superman har så store kræfter at han burde kunne løse meget store problemer – netop derfor er det svært at skrive Superman-historier, for hvordan stiller man ham overfor en udfordring der passer til hans niveau af superkræfter? Den eneste løsning på dette dilemma er at præsentere ham for noget som han har mulighed for at overvinde, om end kun lige netop – ellers bruger man jo ikke hans specifikke kræfter og evner til noget. Historiens konflikt skal skræddersyes til ham, og han skal placeres i en verden hvor hans blotte tilstedeværelse allerede har løst en lang række problemer.

Den eneste verden der tro-

værdigt kan indeholde en figur som Superman er en verden som allerede er delvist utopisk, og som Superman på messias-lignende vis er den kontinuerlige beskytter af. At placere ham i en realistisk verden fyldt med gråzoner og uløselige problemstillinger à la *Watchmen*, sådan som Snyder & co. reelt gør i de nye DC-film, er på ingen måde en effektiv anvendelse af Superman-figuren. Det er symbolforbistring, og det tilkendegiver på sørgelig vis at disse films producenter hverken forstår figuren eller genren. I *Man of Steel* fra 2013 reddes historien i væsentlig grad af den flotte visuelle dimension, acceptabel fortælleklarhed og de seje science fiction-elementer, men ingen af disse er tilstede i *BvS*, som aldrig hæver sig op over et intetsigende action-rod med dystre og dybt korrumperede udgaver af de klassiske figurer.

Karakter: 2 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



DEN FORBANDEDE TØRST

(Eller: Tilbud med bid i)

Novelle af
Brian Frederiksen

På vej hjem i bussen får jeg den SMS-besked, jeg har ventet på. Den er ret kort, der står bare "32" men jeg ved, hvad jeg skal. I stedet for at tage hjem, skifter jeg til buslinjen der fører mig forbi zoologisk have. Ham jeg kender, bor i nærheden, lidt op ad bakken lidt derfra.

Jeg ringer på og går op til anden sal til venstre, hvor døren står åben. Jeg lukker stille døren for ikke at smække døren hårdt og går ind i stuen. Mens jeg tager skoene af kan jeg køre han går hen i skabet ved væggen og tager pakken ud af skabet. Han står med pakken i hånden i det jeg kommer ind i stuen, hvad jeg er kommet efter ligger i en lille sort æske.

Han lægger den på bordet, den er plastic-vakuumpakket. Det er ikke første gang, jeg henter en. Men jeg er lige spændt hver gang. Hver gang er som første gang – mit fix er klar og venter på mig.

Den kvadratiske æske har klare symboler uden på, det ene symbol er den med tre cirkler der ligger mod hinanden, brudte ude, og hul i midten, og en cirkel under dem alle. Det er vist noget med Biologisk fare. Så er der også den der med tre cirkler og en lille prik der fiser rundt i hver cirkel. Ved ikke lige hvad den laver her, men jeg ved hvad kassen indeholder.

Jeg tager en kuvert ud fra jakken og lægger den på bordet, der ligger den et øjeblik før den bliver samlet op, vennen gider ikke tælle efter, synes åbenbart at stole på mig. *Men jeg er jo også sådan en elskværdig person*, tænker jeg...

Han kikker på mig, direkte og uskyldigt. "Jeg har bestilt en ny sending, en lidt anden en denne gang, måske du er interesseret."

Jeg siger ikke noget, men studser over hvad det kan være. Jeg er nysgerrig og et øjeblik er der en glad uro i mellemgulvet.

"Skal du være en del af..." han tøver et øjeblik, så fortsætter han, "koblet? Du ved hvad jeg taler om ikke?"

Jeg smiler, det kunne sgu være sjovt for en forandring at være en del af noget større. Jeg nikker, og kikker på ham.

"Det sædvanlige?" Han nikker tilbage.

Jeg tager min pung frem og tager nogle flere sedler ud, og lægger dem på bordet. Jeg skubber dem stille og roligt over til ham, og han tager dem uden at kikke ned.

Han kikker på mig, "Toog-halvfems," siger han, "for denne her". Jeg nikker igen. Jeg aner ikke hvad nummeret referer til, men accepterer det.

"Om 14 dage, kan ikke skaffe før, det er lige inden fuldmåne."

Jeg svarer, "Helt okay, det bliver kanon. Hvor mange bliver vi?"

Han vender ryggen til mig, og siger, vendt mod vinduet, "Os alle sammen, alle 20 – vi passer på hinanden."

Jeg puster ud, uden at vide at jeg havde holdt vejret.

"Det bliver kanon. Jeg er med. Vi ses."

Han svarer ikke; han er allerede væk i tankerne.

Kassen lægges i min rygsæk, og jeg går lige så stille som jeg kom.

Ansigtet studeres i bussen, alle disse mennesker med deres liv – det er ikke første gang at jeg får lyst til at stille mig op og råbe til dem alle sammen; så tag jer dog sammen, vågn op! Første dag i resten af jeres liv, er dette hvad I vil? Køre rundt i en gul snotbus og hjem og sove foran fjernsynet. Så vågn dog op! Men jeg gør det ikke. Jeg tænker at det nok bare vil blive mødt af en gang hovedrysten, og nogle latterlige udbrud som ikke vil ændre noget.

Hjemme lægges tasken på bordet. Der er en smule tomt efter kæresten flyttede ud. Det er nogle måneder siden; jeg savner hende naturligvis stadig. Den sidste diskussion vi havde, kan jeg stadig huske. "Enten stopper du med det, eller også stopper vi."

Jeg havde fnyst, og var blevet

Brian Frederiksen (f. 6. januar) er fra Hvidovre, og nu og da aktiv i Fantastiks skrivegruppe. Han har eksperimenteret med mange forskellige tekster i de fantastiske genrer indenfor de sidste par år, især på engelsk. Dette er hans første novelle i Himmelskibet.

rød i hovedet. Min vrede havde været alt-konsumerende, men hun forstod jo ikke. Jeg var landet på gulvet igen efter mit raseri, og stille sagt til hende, "Jeg vil savne dig."

For et kort øjeblik havde hendes øjne været fugtige, så blev hun sig selv igen. Næste dag var hun væk.

Det var måneder tilbage, tror jeg nok. Tiden lige efter blev noget tåget. Alkohol og stoffer holdt mig oppe for en tid. Indtil jeg fandt tilbage til min virkelige elsker.

Jeg går ud i køkkenet og finder en dåsebajer som jeg først forsigtigt knapper op, for så grådigt at drikke nogle store slurke af. Jeg er lidt sulten, og kunne sagtens tage for mig i det fyldte køleskab. Men det er ikke nødvendigt, jeg skal jo trods alt have varm mad ude i byen i dag.

Jeg tænder fjernsynet og slapper lidt af. Det er stadig tidligt; jeg tager først af sted lidt senere. Mens jeg sidder på sofaen (den nye efter hun flyttede), kikker jeg på de ting, jeg har brug for senere: To skilte med stropper øverst, så jeg kan sætte dem på skuldrene, sådan at der er et skilt foran og et bagved. Desuden også en lille rygsæk med tøj i.

Jeg sætter mig og ser noget TV (også et nyt et) indtil jeg mener at tiden er moden til at jeg skal af sted. Tiden tikker af sted med nyheder om en verden i forandring. En verden som stadig har kvaler med at tilpasse sig en stadig større befolkning. Jeg tænker at det da aldrig tager en ende. Det er vigtigt at leve i nuet og mere sig mens man kan.

Solen er forlængst gået ned da jeg vågner lidt op. Arbejdsugen er forbi og weekendens pandora-boks af underholdning og sjov skal åbnes.

Forsigtigt bliver plastikken taget af boksen. Der er ingen duft ved boksen, den er helt neutral. Lige under låget finder jeg en instruktionsbog på rumænsk, engelsk, spansk og fransk. Der er ikke et afsnit på

dansk, da pakken ikke er tilladt i Danmark. Jeg irriteres over alle de love mod alt der er sjovt og underholdende. *Snotland jeg bor i*, tænker jeg.

Under hæftet ligger ampullen. Et øjeblik synes jeg at kunne se små funkende stjerner glide rundt i væsken, men de er der ikke da jeg kikker nærmere. Jeg undres, men tænker at min hjerne spiller mig et puds. Idet jeg tager ampullen i hånden, mærker jeg min puls stige svagt. Rusen kalder.

Fra reolen tager jeg min automatiske medicin sprøjte frem. Gaspatronen er i; jeg skal blot isætte ampullen for at gå i gang.

Et lille stik og jeg er forandret. Det er i hvert fald det, jeg fortæller mig selv. Udover den lidt svidende fornemmelse af noget koldt der pustes ind i mine årer, mærker jeg ikke nogen forskel. Men nu er dette jo ikke første gang, så jeg ved godt hvordan det bliver.

Omkledt med nyt tøj tager jeg mine ting med ned på gaden. Der hersker der en behersket ro. En stille fredag aften i en sidegade til en befærdet vej. Bussen ind til byen er halvfylt. Der er fok på vej hjem efter en lang dag på arbejde, for nogle er endnu en uge i et ligegyldigt liv gået forbi.

Jeg står af, tæt på Rådhuspladsen. Herinde hersker der en lidt større travlhed. Men alle har dét til fælles at de alle synes at have en agenda om at komme frem foran alle andre.

Mørket har forlængst sænket sig over København; nu er lamperne tændt og de latterglade unge mennesker fylder gaderne.

Ned af strøget går jeg med mit skilt på skuldrerne. Begge skilte er så store at de går ned til skinnebenet. 'Lev i dag, og tag imod hans velsignelse. Din frelse er nær.' står der på skiltet foran mig. Det bagpå har en tekst lig med den. Som om at jeg kom med en besked om frelse. Få læser det, og de der gør, fnyser og skynder sig videre i aftenmørket, hvilket passer mig fint. Jeg øn-

sker at være ude foran alle, og dog så anonym som muligt. Blot et ansigt i mængden.

Indsprøjtningen begynder at tage over. Jeg mærker den nu. Forandringen, som siden jeg tog den, har forandret mig til en ny skabning. En nattens overherre.

Mærker rusen, mærker hvordan jeg styrkes, hvordan jeg er ovenpå. Mit syn forandres og bliver bedre; jeg tager mine briller af. Natten er pludselig min kære ven hvor jeg træder frem på scenen. Brillerne er lige pludselig ikke nødvendige. Et øjeblik smerter det, da tænderne forandres, de vokser og frem kommer mine små sylespidse tænder. Jeg husker at jeg ikke kan klemme munden helt sammen, fordi tænderne er i vejen.



Jeg står stille et øjeblik. Tager aftenens dufte ind og lader mig beruse af livets skønhed. Det er her at jeg ser ham, eller snarere dufter ham. Det er hans pumpeblod, jeg først forelsker mig i. Den sødme som kun en type AA kan give mig. Som en connaisseur ved jeg, at smagsoplevelsen er som en speciel årgang vin, som efter årtiers hennelægning er så udsøgt at de rige vil betale millioner for den. Men her er den spankulerende lige foran mig. Jeg skynder mig at tage skiltet af. Stiller det op ad

muren; det har udspillet sin rolle.

Jeg går over på den anden side af vejen, prøver at lade som ingenting, går lidt hurtigere for at komme foran.

Da jeg er kommet noget foran ham, sætter jeg farten ned, for så at stoppe ved kantstenen, og kikke over på den anden side.

Han aner ikke uråd på dette tidspunkt. Jeg går tilbage over på den anden side af vejen. Her kommer han imod mig – jeg stiller mig midt på fortovet. Han ser ud som om han tænker over et eller andet, men det er ikke så vigtigt for mig på dette tidspunkt. Han kikker op, der er stadig over 10 meter mellem os. Jeg smiler, og denne gang smiler jeg stort, mine tænder er nu synlige, hvide og afslørende for mit forehavende.

“Neej ikke mig, ikke mig! Red mig!” råber han, men der er ingen, der hører ham; de unge, fulde mennesker omkring hører kun sig selv, typisk ungdommen i dag, så selv centrerede, hovedet konstant vendt mod deres mobiltelefon, men det passer mig fint.

Han fortsætter i samme hyllende leje “Hvorfor mig, jeg er syg, jeg har aids, byldepest og mæslinger i udbrud, tag en anden!”

Hans blik flakker, han overvejer sine muligheder; han når til den samme konklusion som jeg regnede med, at han ville nå. Han vender om og begynder at løbe tilbage til bøssebaren. Det er næsten for godt til at være sandt. Forventningens glæde spreder sig igennem mig, jeg smiler, en næsten liderlig følelse, bare bedre. Jeg er langt forbi den umiddelbare glædesrus; det næsten summer i hele min krop, en rusfølelse som jeg ikke kan ryste af mig, hvis jeg ville. Jeg sidder og næsten griner. Føler mig oven på fuldt ud.

Jeg giver ham et par sekunder, bare sådan for sportens skyld, så sætter jeg efter ham. Jeg ser hans ben som var de i slow motion, og samtidig kan jeg

mærke styrken bruse igennem mig – han har ikke en chance for at løbe væk. Mit smil bliver om muligt kun større idet jeg løber efter ham.

Mine ben pumper mod fliserne; uden for serummet ville jeg have halset af sted og have stoppet efter fem meter. Nu løber jeg som var jeg en eliteløber i fuldt firspring mod målet.

Jeg får en hånd på skulderen af ham, og jeg kan se på hans øjne og ansigtsstræk at han ved at det er for sent. Jeg har ham nu.

Jeg trækker armen til mig, og han bliver revet omkring med ansigtet mod mig. En smule voldsomt kaster jeg ham ind mod muren. Min tørst er nu uudholdelig stor; jeg åbner munden og nærmer mig hans pulserende hals, i det øjeblik tænker jeg “svane Hals,” men kaster tanken fra mig. Mine sylespidse tænder rammer hans hals, og mine tænder i undermunden klapper også til; nu sidder jeg fast. Et øjeblik prøver han at ryste mig væk i et sidste desperat forsøg på at komme væk, men det hjælper ikke. Min hænder holder ham som i en skruestik.

Jeg står op mod muren med munden til hans hals, jeg drikker begærligt. Som var det rå alkohol skyller varmen ned i mig. Et kick uden lige. Drak jeg ren flydende nitroglycerin, ville det ikke være nær så eksplosivt. Rusen breder sig.

Ud fra barerne omkring mig strømmer unge mennesker frem og tilbage. De råber, skråler, synger og der piftes efter taxaer. Ingen lægger mærke til mig og ham, i hvad der må se ud som et lidenskabeligt øjeblik; to mænd der står sammen og er kærlige mod hinanden. Ingen lægger mærke til de store opspilede øjne, i øjeblikket kunne det være lidenskab der udstråles, men det er livet der langsomt rinder ud for ham, i takt med at jeg tømmer ham for blod. Jeg kan mærke det varme blod som strømmer ind i min mund, den søde smag, den let bitre, de

mange nuancer, det er ren ekstase for mig – *det er nu, jeg lever rigtigt.*

For et øjeblik står tiden stille, jeg hører hans hjerte banke hurtigt og taktfast; hurtigt prøver hjertet at føre det dyrebare blod rundt i kroppen. Jeg fattes en rolighed og et skarpsind som kun dette narkotika kan give mig. Det er fristende at fortsætte med at tømme ham, men jeg er vågen, og stopper mens legen er god. Jeg stopper med at drikke, og lukker munden om såret. Som var jeg en løve med et bytte, slikker jeg med en bred tunge såret, men modsat løven får mit spyt såret til at heles. Efter få minutter er der ingenting at se; såret og hullerne efter mine hugtænder er væk.

Mit offer trækker langsomt vejret, han er stadig i live, gudske lov... Jeg tager fat i hans jakke, og lader ham langsomt sætte sig ned på fortovet med ryggen mod muren. Jeg rækker armen indenfor hans jakke, og roder lidt rundt, og finder hans mobiltelefon. På mobilen tastes 112 og lægges i hans hånd, og regner med at ambulancen kan finde ham på hans position. Det skal nok gå for ham.

For mig er det nu et spørgsmål om at forsvinde i mængden. Jeg river det falske overskæg af, og tager jakken af i et let tag. Jeg vender den om så farven nu er en anden, og går i let gang derfra, som hørte jeg til, sammen med alle de andre fulderikker der uvedkomment fylder byen med lidenskab hver weekend. Gid hver weekend var så fantastisk som denne.

* * *

BATMAN: DEN DER LER SIDST...

- En analyse af et mesterværk

Artikel af Niels Juul

*Den klassiske Batman-tegnese-
rie The Killing Joke er netop nu
ved at blive omsat til en anima-
tionsfilm, som udkommer i au-
gust. Skribenten har læst og
analyseret den originale danske
udgave af historien, og søger at
vise læseren hvorfor albummet
den dag i dag er værd at brug tid
på.*



*Niels Juul er far til tre, pædagog,
journalist, superheltefan og hi-
storienør.*

Tegneserien, der her skal analyseres, er *Batman: Den der ler sidst...*, som er den danske udgave af *Batman: The Killing Joke* fra amerikanske DC Comics. Den udkom i sit hjemland i 1988, og på dansk hos Interpresse i 1989 (samt genudgivet 2015 fra Forlaget RW).

Forfatteren er Alan Moore, og han har haft ret frie hænder til at gøre hvad han ville med figurerne. Han gør dog ikke særlig meget ved Batman i netop denne historie. Det er ikke meget, læseren ser til ham gennem de 47 sider, historien varer. Batmans ønske i historien er egentlig at række en fredens hånd ud til sin fjende, Jokeren, idet han frygter at deres forhold vil ende med den enes død. Særlig langt med dette projekt kommer han dog aldrig. Til allersidst i historien får han fremført sit ønske over for sin modstander, som dog blankt afviser det. Derudover bruger han det meste af historien på at prøve at opspore Jokeren, som er flygtet fra sit fængsel, men uden held. Først da Jokeren selv inviterer ham til sit skjulested, kan Batman straffe ham for hans gerninger – og heller ikke dét giver egentlig nogen mening, eftersom politichefen ønsker skurken anholdt efter reglementet. Hvorfor netop dét er vigtigt, vender jeg tilbage til.

Historien handler derimod om Jokeren: Batmans til alle tider værste fjende. Manden der ligner en klovn med et grin fra øre til øre, med en høj manisk latter og hvis sande identitet er ukendt. Han er endnu engang flygtet fra sindssygeanstalten Arkham Asylum, og han har noget, han vil bevise over for Batman; den retfærdighedens engel, der altid fanger ham. Jokeren vil overbevise sin fjende om, at den store forskel på den almindelige verden og ham selv, som siges at være mere end almindeligt sindssyg, blot er en eneste dårlig dag. For at bevise denne påstand kidnapper han Batmans mange-årige samar-

bejdspartner, politi-inspektør Gordon, som er en ældre herre, og skyder dennes datter i maven. Mens hun ligger hårdt såret på stuegulvet, tager Jokeren billeder af hende, som han viser til hendes far, mens han kører denne igennem et faldefærdigt og temmelig uhyggeligt tivoli.



Meningen med at køre Gordon gennem dette tivoli, mens han ser billeder af hans lidende datter, er at gøre ham vanvittig. Jokeren prøver at skabe den ene dårlige dag som i følge hans teori, burde være nok til at gøre en person vanvittig. Det virker naturligvis ikke. Gordon er godt nok dybt chokeret da Batman endelig kan komme ham til hjælp, men vanvittig er han langt fra. Han er faktisk så meget ved sine fulde fem, at han har overskud til at beordre Batman til anholde Jokeren efter reglementet, for at vise ham, at hans påstand ikke er sand.

Historien fortælles traditionelt fremadskridende med en implicit fortæller. Der er altså ikke på noget tidspunkt nogle bokse der siger "Senere samme dag," eller lignende. Ud over hovedhistorien er der kun en enkelt sidehandling, som handler om en komiker, som har en frygtelig dårlig dag og forvandler sig til Jokeren til slut. Hvor vidt

På trods af den traditionelle fortællestil er historien utraditionel for superheltegenren. I denne plejer der at være en skurk, som vil herske over verden og nogle ofre, som skal reddes. Det er så op til helten at få alt det bragt i orden. I *Den der ler sidst...* er skurken udelukkende drevet af et personligt motiv. Der er ganske vist ofre – en kvinde – men det lykkes ikke for helten at redde hende. Hun overlever kun fordi Jokeren ikke har til formål at dræbe hende. Faktisk stopper helten overhovedet ikke nogen af de forbrydelser, skurken har tænkt sig at begå, og at politichefen ikke mister forstanden, skyldes mere hans egen stærke psyke frem for Batmans hjælp. Ganske vist får Batman bugt med Jokeren til sidst, men da er hans spil kørt til ende og Batmans indsats ændrer ikke på konklusionen af dette.



den front. Stemningen i billederne er dog gennemgående dystre. De dominerende farver er mørkeblå, rød, gul, grøn – i kombinationer, der fremhæver mørket og den vanvittige verden, som Jokeren synes, han befinder sig i.

På billederne regner det hele tiden, og det er konstant mørkt udenfor. Selv indendørs er belysningen dunkel og miljøerne fremstår ildevarslede under deres tilsyneladende helt almindelige overflade. Dette gælder især det forfaldne tivoli, Gordon bliver slæbt igennem.



Panelerne – eller billedrammerne – er delt op i det, Christiansen og Magnussen kalder den retoriske funktion, hvilket betyder at panelerne sidder ved siden af hinanden, men at de har forskellig størrelse alt efter hvil-

Billedsekvenserne er meget lig film, idet der er meget bevægelse i dem. Den første sekvens går fra side 2 til side 4, hvor læseren følger Batmans vej fra sin bil – ind ad Arkhams låge, forbi Gordon, ind i Arkhams reception, og forbi forskellige fængselsceller, indtil han bliver lukket ind i Jokerens celle.

Udover talebobler optræder der også tekstbokse. Disse bliver i andre tegneserier brugt til at angive tid og sted, mens de i superheltetegneserier i højere og højere grad er blevet brugt til at gengive personernes tanker. Det sidste bliver de også brugt til i dette album. Det sker på side 36, da Batman endelig står ansigt til ansigt med Jokeren og tænker på de ord, han skal bruge for at slutte fred med sin værste fjende.

Side 70



opdage at filmenes manuskripter langt hen af vejen baserer sig på de temaer, Alan Moore tog op i *Den der ler sidst...*

to fyre på en tosseanstalt,” hvilket er den første replik i den vits, som Jokeren slutter historien af med.

Slutningen på historien er atypisk for den slags historier. Batman får naturligvis bugt med Jokeren, men da han har lovet at følge reglementet, slår han ikke Jokeren bevidstløs, som han plejer, og Jokeren får derfor mulighed for at afslutte historien med en vits. Pointen i den vits bliver ikke direkte udpenslet for læseren. Men Jokeren synes at den er fantastisk morsom og kan ikke lade være med at grine. Batman tøver noget, men slår så også op i en lang og høj latter. Og historien slutter således med at de to fjender begge to ler sidst, vel nok af den ultimative ironi i at disse to modsat rettede figurer altid må være hinandens følgesvende – både i livet og i døden. De to ender nemlig foran lygterne på en lastbil, og gennem tiden er det blevet ret klart at det skal forestille at Batman ofrer sig selv for endelig at få ram på Jokeren – selvom DC Comics selvfølgelig aldrig har anerkendt den slutning. *The Killing Joke* var nok oprindeligt tænkt som en fantasihistorie, der ikke skulle være en del af den overordnede Batman-kontinuitet, men sådan blev det ikke. Tværtimod har historien haft enorm betydning for efterfølgende Batman- og Barbara Gordon-fortællinger. Den blev også central for filminstruktør Tim Burton, som, inspireret af tegneserien,

slog Jokeren ihjel til sidst i sin *Batman*-film fra 1989.

Den der ler sidst... – eller *The Killing Joke* – er efterhånden et gammelt album. Den er blevet genoptrykt et utal af gange, og netop nu forberedes en animationsfilm af albummet, forbedt voksne. Tegneserien siger ofte at det er efter *The Killing Joke* at Jokeren udviklede sig fra at være en gal klovn til at være en masse-morder, idet forfatterne prøvede at toppe Alan Moores chokerende nedskydning af en forsvarsløs kvinde. Om det er rigtigt eller forkert vil jeg lade stå ubesvaret, men faktum er at hvis man har læst *Den der ler sidst...* og derefter går i biografen for at se den sidste nye Batmanfilm, vil man hurtigt

Litteratur

Christiansen, Hans Christian og Magnussen, Anne: *Analyse af billedmedier - en introduktion*. Samfundslitteratur.

Bolland, Brian og Moore, Alan: *Batman: Den der ler sidst*. Interpresse, 1988.



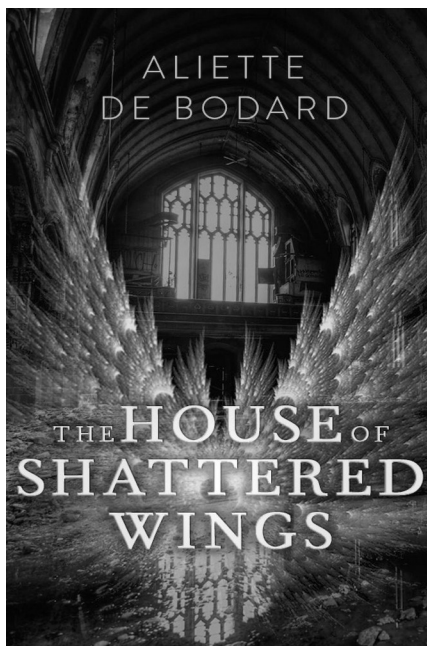
NYT OM FANTASTIK

Ved Klaus Æ. Mogensen

Priser

BSFA Award, som uddeles af British Science Fiction Association, er gået til:

- Roman: Aliette de Bodard for *The House of Shattered Wings*
- Novelle: Aliette de Bodard for "Three Cups of Grief, by Starlight" (Clarkesworld 100)
- Faglitteratur: Adam Roberts for *Rave and Let Die: The SF and Fantasy of 2014*
- Kunstværk: Jim Burns for omslaget til *Pelquin's Comet*.



Philip K. Dick Award, som gives til romaner der udgives direkte som paperback, er gået til **Ramez Naam** for *Apex*.

C.J. Cherryh er blevet udnævnt til **Damon Knight Grand Master** af SFWA, den amerikanske forfatterforening for science fiction- og fantasy-fortættelse.

Alan Moore og **George A. Romero** har modtaget en Life

Achievement Award fra **Horror Writers Association**.

Herhjemme har **Michael Kamp** vundet prisen for Årets Danske Horrorudgivelse, indstiftet af Dansk Horror Selskab. Kamp vandt for romanen *Samlerne* (2015, anmeldt i *Himmelskibet* nr. 44).

Dødsfald

Den skotskfødte amerikanske kunstner **Ken Barr** er død, 83 år gammel. Barr lavede forsider til magasinerne *Eerie* og *Vampirella* og til flere hundrede bøger såvel som tegneserier for Marvel og DC.

Den amerikanske tegneserietegner **Paul Ryan** er død, 66 år gammel. Ryan tegnede mest for Marvel Comics, hvor han blandt andet var fast tegner på *Fantastic Four* i 5 år, og for DC, hvor han blandt andet tegnede *Batman* og *Superman*.



Avengers-forside af Paul Ryan

Den amerikanske kunstner **Chris Rush** er død, 50 år gammel. Rush er især kendt for at have illustreret over 100 *Magic-kort*, blandt andet *Black Lotus* og *Lightning Bolt*. Rush døde dagen efter en anden *Magic-*

kunstner, **Wayne England**, som også lavede illustrationer til rollespil, bl.a. *Dungeons & Dragons* og *Warhammer*.

Den britiske special effects-ekspert **Tony Dyson** er død, 68 år gammel. Dyson byggede R2D2-dukke til de første *Star Wars*-film og lavede effekter til blandt andet *Moonraker* (1979), *Altered States* (1980), *Superman II* (1980) og *Dragonslayer* (1981).

Diverse

Den amerikanske science fiction-forfatter **Jack McDevitt** har fået opkaldt en asteroide efter sig. Asteroide nr. 328305, der blev opdaget i 2006, bærer nu officielt navnet *Jackmcdevitt*.

Forfatteren **Steven Moffat** forlader *Doctor Who* efter sæson 10 (2017). Ny hovedforfatter bliver **Chris Chibnall**, som tidligere har været hovedforfatter på spinoff-serien *Torchwood*. Det er endnu uklart om **Peter Capaldi** vil fortsætte som doktoren efter sæson 10.

Kalender

Fantasticon 2016

Tid: 11-12. juni 2016

Sted: Valby Kino

Dansk fantastik-festival.

Gæster: Justina Robson, Ken MacLeod, Nanna Foss, m.fl.

www.fantasticon.dk

Fantastika 2016 (Swecon)

Tid: 17-19. juni 2016

Sted: Diselverkstaden i Sickla Stockholm, Sverige

Den årlige svenske festival.

Gæster: Maria Turtschaninoff, Jerry Määtä, Carolyn I. Gilman
fantastika2016.wordpress.com

MidAmeriCon II (Worldcon)

Tid: 17-21. august 2016

Sted: Kansas City, USA

Den store årlige internationale science fiction/fantasyfestival.

Gæster: Kinuko Y. Craft; Patrick & Teresa Nielsen Hayden; Tamora Pierce; Michael Swanwick

www.midamericon2.org

NYT FANTASTIK PÅ DANSK

Ved Janus Andersen

ROMANER

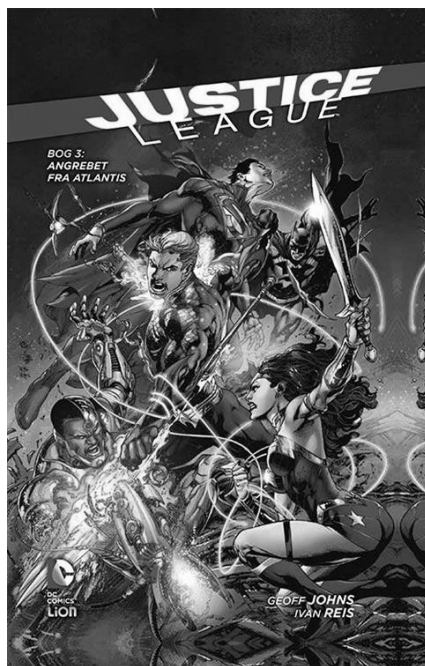
- Guðbrandsdóttir, Sigrún: *Sísimka*. Toves, 189 sider
- Haufniensis, Aspíciens: *Københavns skygger*. Ulven og Uglen, 328 sider
- Hawthorne, Nathaniel: *Huset med de syv gavle*. Klim, 286 sider
- Le Guin, Ursula K.: *De der vandrer bort fra Omelas* (Bestiarium). Virkelig, 16 sider
- North, Claire: *Harry Augusts første femten liv*. Rosinante, 459 sider
- Salonin, Maya Stølbjerg Drud: *Menneskesønnen* (Den ... bog om Satan, 8). Kandor, 66 sider
- Schjønning, Martin: *Afsind*. Kandor, 294 sider



UNGDOMSBØGER

- Brody, Jessica: *Unremembered – uden forandring* (Unremembered, 3). Alvilda, 458 sider
- Bergin, Virginia: *Regnen*. Turbine, 406 sider

- Hald, Mie: *Dødsvalsen*. Brændpunkt, 180 sider
- Taylor, Laini: *Guder og uhyrer* (Ønskekræmmerens datter, 3). Bazar, 709 sider
- Wahl, Mats: *Krigerne* (Blodregn, 2). Carlsen, 422 sider
- Wilmann, Jonas: *Det sidste hus*. Calibat, 49 sider



TEGNESERIER

- Clowes, Daniel: *Patience*. Aben Maler, 177 sider
- Dorison, Xavier: *Menneskebørnenes ø* (Kriss af Valnor, 6) (Thorgal's verden). Cobolt
- Froideval, F. Marcela: *Et grusomt spil* (Den Sorte Månes krøniker, 0). Arboris, 46 sider
- Johns, Geoff: *Angrebet fra Atlantis* (Justice League, bog 3). RW, 190 sider
- Milton, Freddy: *Anton*. Fyns Antikvariat, 48 sider

BØRNEBØGER

- Ahlburg, Kirsten: *Det Onde – skibet* (Det Onde, 3) (Vild Dingo. Fantasy). Gyldendal, 86 sider
- Andersen, Lasse Bo: *Kødæderen i kælderens* (Zombie splatter, 3). tekstogteg-

ning.dk, 48 sider

- Andersen, Lasse Bo: *Tobias og dødsboet*. tekstogtegning.dk, 48 sider
- Angleberger, Tom: *Jabba overgiver sig aldrig* (En Origami Yoda-bog, 4). Alvilda, 208 sider
- Banks, Rosie: *Snebjørnehjemmet* (Det Hemmelige Rige, 15). Flachs, 104 sider
- Bardugo, Leigh: *Grisha – pigen og mørkningen* (Grisha, 1). Alvilda, 349 sider
- Bendix, Malene: *Underværk* (Ekko serien). Dansk lærerforening, 35 sider
- Bidstrup, Lise: *Himmelstenen* (Future City, 2) (Carlsens stribe). Carlsen, 67 sider
- Black, Holly: *Kobberhandsken* (Magisterium, 2. bog). Alvilda, 268 sider
- Blade, Adam: *Den flammende fjende Hellion* (Monsterjagten, 38). Flachs, 118 sider
- Blade, Adam: *Det koldblodige bæst Convol* (Monsterjagten, 37). Flachs, 117 sider
- Bødker, Benni: *Solmaskinen* (Imhotep, 3). Corto, 66 sider
- Colfer, Eoin: *Evighedsmanden* (W.A.R.P, bog 3). Alvilda, 336 sider
- De la Cruz, Melissa: *De fortabtes Ø* (En descendants fortælling). Egmont Publishing, 313 sider



- Donnelly, Jennifer: *Mørke vande* (Vandflammens saga, bog 3). Alvilda, 413 sider
- *Dragons – Hikkes største eventyr*. Alvilda, 61 sider
- Einspor, Henrik: *Gys med Svend Svovl* (De samlede historier, 3). Løse Ænder, 214 sider
- Einspor, Henrik: *Marie Esrums løgn*. Løse Ænder, 129 sider
- Finderup, Mette: *Varulven raser – pas på!* (De små stribebede.). Carlsen, 53 sider
- Gotthardt, Peter: *Prinsesse Enhjørning – Det mørke palads* (Prinsesse Enhjørning, 3). Alvilda, 69 sider
- Grey, Melissa: *Fjer og flammer – midnatspigen* (Fjer og flammer, 1. bog). Alvilda, 396 sider
- Hay, Sam: *Død, splat og pelsdyr – Zombiekattens frygtelige hævn* (Død, splat og pelsdyr, 2). Jensen & Dalgaard, 101 sider
- Heise-Fjeldgren, Astrid: *Den som svigter* (Terra nova, 2). Gyldendal, 351 sider



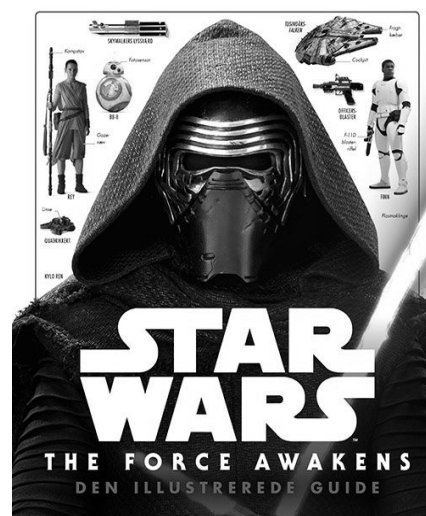
- Jensen, Michael: *Den store gevinst* (Fuldmåne fortællinger). boerneboeger.michaeljensens.com, 27 sider
- Klint, Mette: *Sjælefred*. Dansklærerforeningen, 204 sider
- Kokkedal, Jacob: *I jordens in-*

- dre* (Specialklassen, 2). Facet, 144 sider
- Kristensen, Ry: *Super 4*. Mellemgaard, 128 sider
- Larsson, Åsa: *Gespenst* (Pax, 5). Alvilda, 225 sider
- Lu, Marie: *Spirit animals – evigtræet* (Totemdyrenes saga, bog 7) (Spirit animals, 7). Alvilda, 221 sider
- Mercer, Sienna: *Hemmeligheder og løgne* (Min søster, vampyren, nr. 15). Alvilda, 176 sider
- Pilkey, Dav: *Kaptajn underhyler og den sensationelle saga om Svend Stinkesnot: den tolvte heltefortælling*. Carlsen, 202 sider
- Roholte, Dorte: *En advarsel fra en afdød* (Gyserklubben, 4). Elysion, 40 sider
- Roholte, Dorte: *En dreng på 110 år* (Gyserklubben, 3). Elysion, 40 sider
- Roholte, Dorte: *En død pige i en død mobil* (Gyserklubben, 1). Elysion, 40 sider
- Roholte, Dorte: *Et uhyre i et skab* (Gyserklubben, 2). Elysion, 39 sider
- Rottbøll, T. B.: *Erobringen* (Max MoFo, 4). Dansklærerforeningen, 78 sider
- Rottbøll, T. B.: *Expedition whiteout* (Max MoFo, 3). Dansklærerforeningen, 116 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Den gode skurk* (Superskurkeskolen, 1). Alvilda, 193 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Den nye dobbeltgænger* (De skjulte dæmoner, bog 1). Alvilda, 97 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Dødens krystaller* (De skjulte dæmoner, bog 2). Alvilda, 90 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Under sløret* (Iltyv, bog 2). Alvilda, 340 sider
- Simmonds, Ellie: *Ellies magiske bageri – den bedste kage til en bedste ven* (Ellies magiske bageri, 1). Flachs, 130 sider
- Strøh, Cornelia: *Jagten på stemmen, bind 1* (Vild Dingo). Gyldendal

- Strøh, Cornelia: *Jagten på stemmen, bind 2* (Vild Dingo). Gyldendal
- Thorpe, Kiki: *Et drys magi* (Pigerne fra Ønskeøen, 7) (Fire piger i feernes verden). Alvilda, 132 sider
- Thorpe, Kiki: *Langt fra land* (Pigerne fra Ønskeøen, 8) (Fire piger i feernes verden). Alvilda, 124 sider
- Wilmann, Jonas: *Døde Dennis på dæmonjagt* (Døde Dennis, Bog 2). Kaos, 45 sider
- Østergaard, Per: *Jakob og Kalle – hævneren fra graven* (Lille Dingo) (Jakob og Kalle). Gyldendal, 32 sider

FAG- OG ANDEN LITERATUR

- Bom, Anna Klara o.a.: *Et indblik i H.C. Andersens eventyrlige liv*. Nordahl Andersen, 67 sider
- Fry, Jason: *Star Wars – The Force Awakens: Fantastiske fartøjer*. Alvilda, 47 sider
- Hidalgo, Pablo: *Star Wars – The Force Awakens: Den illustrerede guide*. Alvilda, 79 sider
- Sinkjær, Bjarne: *Familie & ære: et bordrollespil for voksne* (Spillerens håndbog). Rollespilsforlaget, 55 sider.



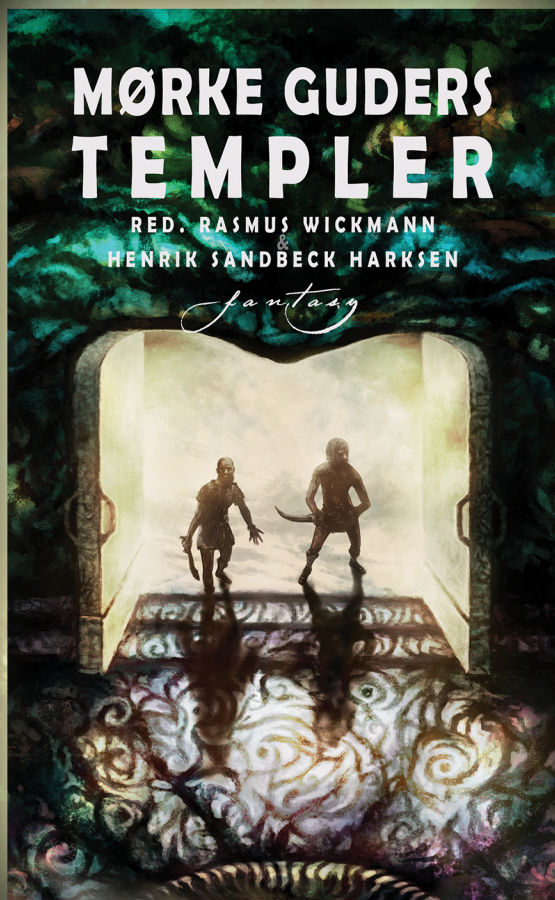
Okkult trolddom, ældgamle
templer, drabelige kampe og
mørke guder.

MØRKE GUDERS TEMPLER

*Sword & sorcery fantasy
antologi*

A. Silvestri
Lars Kramhøft
Martin Wangsgaard Jürgensen
Helle Jakobsen
Christina E. Ebbesen
Kristoffer Jacob Andersen
Bjarke Schjødt Larsen
Michael Dyst
Flemming R. P. Rasch
Thomas Hverring
Rasmus Wichmann

Udkommer Juni 2016



Forsideillustration: Jakob Hansson

**Kan købes i boghandel eller
online direkte fra forlaget**

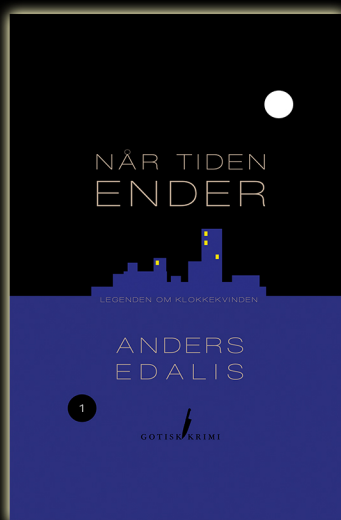


H. Harsen Productions
hharsenproductions.com

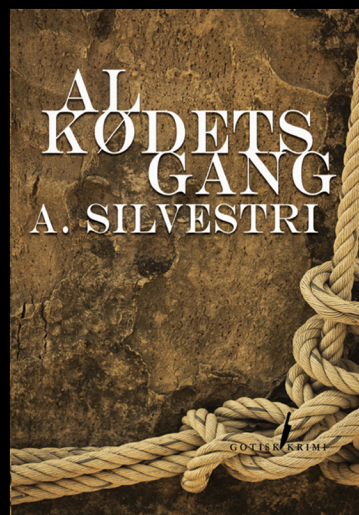
GOTISKE MYSTERIER TIL SOMMEREN



*Europæiske storbyer bærges af
mordbrande. Hvad dækker
flammerne over?*



Hvem er Klokkekvinden?



*"Synes du, at vi skal sammen ned
i kælderen, Søren?"*

Festival for science fiction, fantasy & horror

FANTASTICON

2016

11TH – 12TH JUNE

Valby Kino - Gl. Jernbanevej 40, 2500 Valby

Guests of Honour

Justina Robson (UK)

Ken MacLeod (UK)



WWW.FANTASTICON.DK

Illustration: Tom Kristensen