

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

50KR.

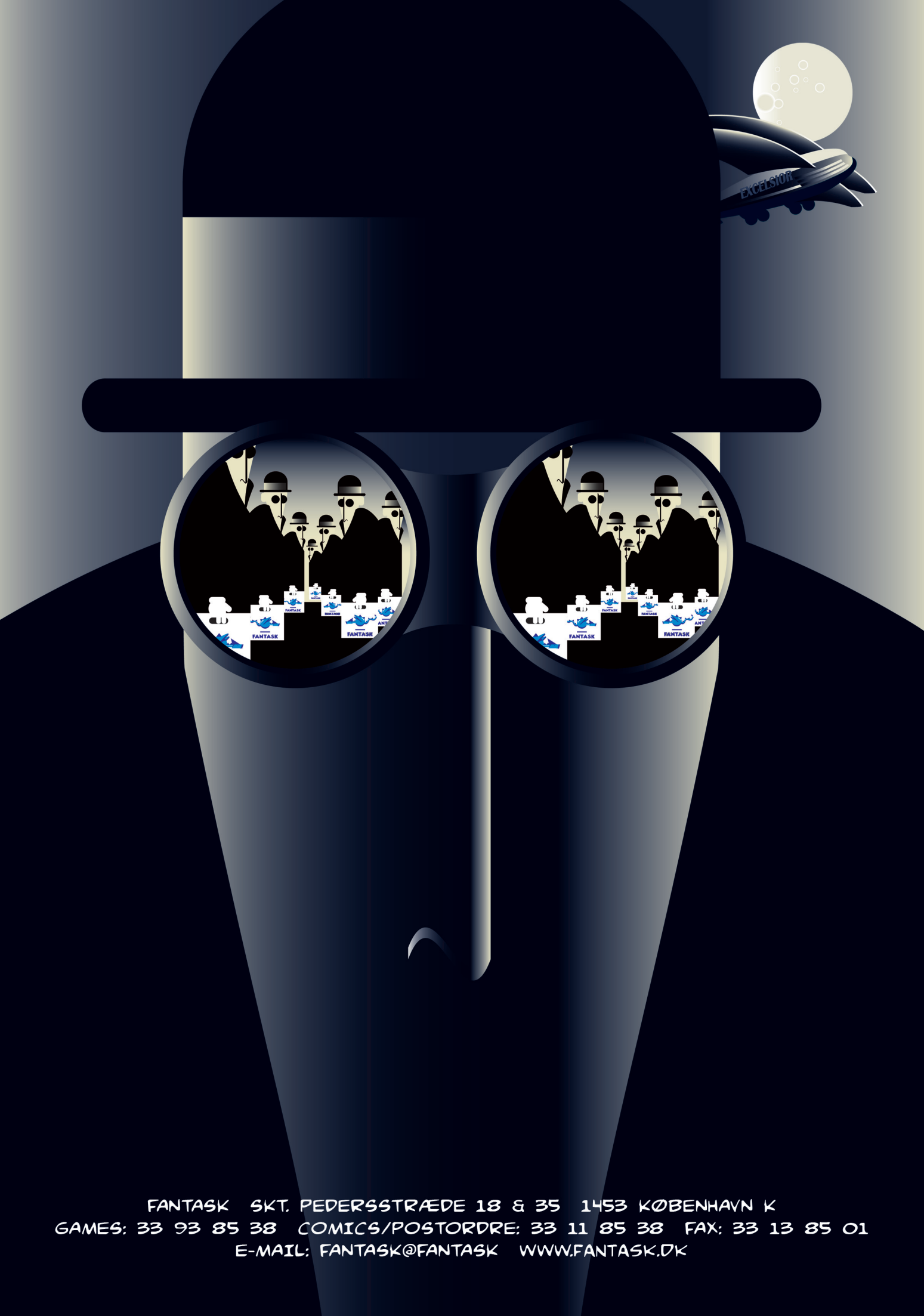
37

SUMMER
2013

HAMMER SKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK





FANTASK SKT. PEDERSSTRÆDE 18 & 35 1453 KØBENHAVN K
GAMES: 33 93 85 38 COMICS/POSTORDRE: 33 11 85 38 FAX: 33 13 85 01
E-MAIL: FANTASK@FANTASK WWW.FANTASK.DK

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 37, sommer 2013

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 foreningen 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
Haydnsvej 1, 1 th
2450 København SV
kasserer@fantastik.dk

Dette nummers redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

HIMMELSKIBET udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreningen Fantastik modtager bladet gratis. Institutions-abonnement koster 200 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 200 kr. til konto i BankNordik 6515 30504775661. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende en e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgspris: 50 kr./stk.

Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen

Forsidegrafik: Michael Bernth

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #38: 1/10 2013

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: Henrik Maegaard, www.mmaegaard.dk

Forfatterens legeplads.....	3
Artikel af Lars Ahn Pedersen	
Kastanjekuglen.....	7
Novelle af Kenneth Krabat	
Astronauten.....	11
Novelle af Chris D'Amato	
ANMELDELSER.....	12
Fantastik – de første 10 år.....	31
Artikel af Thomas Winther	
Sf-tegneserier: Quantum Vibe.....	35
Artikel af Tue Sørensen	
Kuppet.....	36
Novelle af Rasmus Wichmann	
Iain M. Banks, 1954-2013.....	47
Nekrolog ved Thomas Christensen	
Ray Harryhausen, 1920-2013.....	48
Nekrolog ved Klaus Æ. Mogensen	
Jack Vance, 1916-2013.....	49
Nekrolog ved Klaus Æ. Mogensen	
Nyt om fantastik.....	50
Ved Klaus Æ. Mogensen	
Nyt fantastik på dansk.....	51
Ved Janus Andersen	
Kalender	54

FORFATTERNES LEGEPLADS

Af Lars Ahn Pedersen

Lars Ahn Pedersen er forfatter og journalist. Han har haft noveller med i en række antologier og udsendte sidste år novellesamlingen Månebase Rødhætte på Science Fiction Cirkelns forlag. Første optræden i Himmelskibet var i nr. 14 (Sommer 2007) med "Fru Jensen og den nydelige mand." Har haft otte noveller i Himmelskibet.

Denne artikel er en af en række artikler, der vil blive bragt i forbindelse med foreningen Fantastiks 10 års jubilæum i år.



Novellerne har altid spillet en vigtig rolle i Himmelskibet – og ikke kun som fornøjelse for læserne. Magasinet har også været stedet, hvor mangen en forfatter-spire har set deres ord på tryk – og i nogles tilfælde for første gang.

Sådan var det i hvert fald for undertegnede, da Himmelskibet nr. 14 bragte min novelle "Fru Jensen og den nydelige mand." Det var, med undtagelse af en novellekonkurrence i 1993, første gang, at jeg havde forsøgt at sende noget ind til et blad, og det kan næsten ikke beskrives, hvordan det føltes at se en af sine egne historier sat op på siderne.



Jeg kan kun gisne om, hvad der ville være sket, hvis redaktøren havde sagt "Duer ikke! Væk!", men jeg tvivler på, at jeg havde gjort endnu et forsøg, og det kan endda være, at jeg helt havde opgivet forfatterdrømmen og holdt mig til journalistikken.

Jeg ved blot, at jeg i stedet fik blod på tanden og straks gik i gang med at skrive endnu en novelle, "Vejmand," som jeg flaks sendte ind til næste nummer, hvor den da også kom med.

Siden opdagede jeg både Science Fiction Cirkelns antologiserie *Lige under overfladen* og Fantastiks novellekonkurrence, som jeg henholdsvis fik en novelle med i og vandt, og jeg vil vove at påstå, at det alt sammen kan spores tilbage til

det faktum, at Himmelskibet bragte "Fru Jensen og den nydelige mand."

I begyndelsen

Det hele begyndte med Richard Ipsens "Jadehavets guder", som var den første og eneste novelle, der blev bragt i Himmelskibet nr. 1 fra vinteren 2003/2004.

Richard Ipsen var allerede på det tidspunkt en veteran på den fantastiske skrivescene, og det er kendetegnende for de tidlige numre, at novellerne er skrevet af prøvede kræfter som Klaus Æ. Mogensen og Flemming R. P. Rasch, som samtidig er/var redaktører af Himmelskibet.

Det varer dog ikke længe, før andre navne kommer på banen så som Sarah Fürst og Karina Bjerregaard, og fra 2005 kan man læse noveller af nu etablerede forfattere som Camilla Wandahl, Thomas Strømsholt og Teddy Vork.

Da undertegnede gør sin entré i sommeren 2007, sker det i et nummer med hele seks noveller, hvoraf de fem andre er skrevet af Camilla Wandahl, Thomas Strømsholt, Klaus Æ. Mogensen, Flemming R. P. Rasch og Maria Broby.

Efterhånden begynder forfattere, som allerede har gjort sig gældende andre steder, også at dukke op i Himmelskibet. Blandt dem kan nævnes A. Silvestri, Nikolaj Højberg, Manfred Christiansen, Nicole Boyle Rødtnes, Morten Carlsen og Martin Schjönning.

Nye talenter

Da jeg gik i gang med denne artikel, prøvede jeg at erindre, hvordan jeg første gang blev opmærksom på Himmelskibet, og svaret er desværre, at jeg ikke kan huske det.

Jeg formoder, at jeg må have set et eksemplar på biblioteket, siden jeg vidste, at magasinet eksisterede, og at der var en forbindelse til foreningen Fantastik. Til gengæld kan jeg med sikkerhed sige, at Himmelskibet på det tidspunkt var et af de få steder, man som forfatter af fan-

tastisk litteratur havde mulighed for at få sine ting trykt, og sammen med de antologier og novellekoncurrencer, der siden er kommet til, er det hovedårsagen til, at den danske scene nærmest er eksploderet inden for de seneste år.

En anden ting jeg opdagede, var at jeg sammen med Klaus Æ. Mogensen har rekorden for flest noveller i Himmelskibet (otte styk hver), mens Thomas Strømsholt følger lige efter med syv.

Men at der fortsat kommer nye talenter til, er en forfatter som Mikkel Harris Carlsen et godt eksempel på, for siden sin debut i Himmelskibet for to år siden, har han haft foreløbig seks noveller med og udgiver nu sin første novellesamling på forlaget Valeta.

Så hvis der sidder vordende forfattere ude blandt Himmelskibets læsere, kan jeg kun opfordre til, at de sender deres skrivelser ind. Redaktørerne bider ikke, og læserskaren får samtidig muligheden for at læse den næste Camilla Wandahl eller Thomas Strømsholts første for søg ud i det fantastiske.

Men nok om mine erfaringer med Himmelskibet. I forbindelse med denne artikel har jeg spurgt et par andre forfattere om, hvordan de oplevede at få deres debut eller det, der ligner, i magasinet.

Camilla Wandahl



Børnebogsforfatter, foredragsholder og skrivevejleder. Bogdebuterede i 2009 med ungdoms-

romanen *Hjerte i vente* og har siden skrevet letlæsningsbøgerne *Et blodigt spil* og *Så fandens forelsket* samt tøse-serien *Veninder for altid* og sørøverserien *Søstre på De syv Have*. Første optræden i Himmelskibet: Nr. 7 (Sommer 2005) med "Sjælespiser – eller legenden om den røde". Antal noveller: 4.

Hvilken rolle spillede Himmelskibet, da du begyndte at skrive?

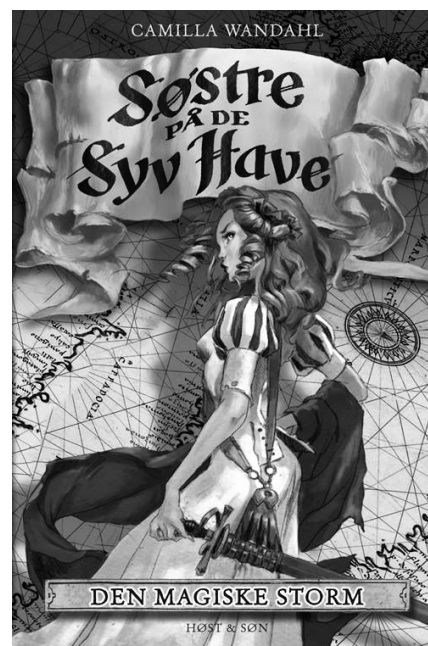
Jeg har skrevet, siden jeg var barn. Jeg opdagede Himmelskibet, da jeg var cirka 17 år i forbindelse med, at jeg vandt en hurtigskrivningskonkurrence på Fantasticon. Novellen blev så bragt i Himmelskibet. Jeg var meget glad og stolt over at se min novelle på tryk. Det var dog ikke min første novelle, jeg fik bragt, for jeg havde tidligere deltaget i andre novellekoncurrencer, hvor jeg havde fået noveller i antologier/magasiner.

Men det var fedt at vide, at der var nogle, der læste min historie og syntes, at den var god nok til at komme med i et blad. Og så blev lige præcis den novelle, som jeg havde med i Himmelskibet efter hurtigskrivningskonkurrencen, startskuddet til min første fantasyroman, som jeg fandt på ud fra novellen. Jeg skrev hele romanen færdig, men jeg fik den dog ikke udgivet. Men den var helt klart en god øvelse til mine næste romaner, hvoraf flere rent faktisk blev udgivet.

Hvad betød det som forfatter i de fantastiske genrer, at der var et sted, hvor man kunne få sine noveller bragt?

Det er meget meningsfuldt for mig at vide, at der er nogen, der læser mine historier, og det var det også dengang. Så jeg blev da helt klart motiveret til at sende mine historier til Himmelskibet og ikke mindst deltage i novellekoncurrencerne i foreningen og til Fantasticon (som er der, hvor jeg har skrevet de fleste bidrag, jeg har haft i Himmelskibet). Jeg mener desuden,

at Himmelskibet var – og er – med til at binde netværket omkring Fantasticon og foreningen Fantastik sammen uden for arrangementerne.



Var der andre faktorer, der spillede ind?

Som nævnt spillede Fantasticon i meget høj grad ind. Det var her, jeg opdagede Himmelskibet og mødte personerne bag bl.a. Science Fiction Cirklen og Knud Larns magasin *Science Fiction*.

Grunden til, at jeg i første omgang kom til Fantasticon var, at jeg havde deltaget i en af Knud Larns konkurrencer om *Den Danske Science Fiction Pris* og vundet kategorien for unge, og derfor blev jeg inviteret til Fantasticon for at modtage prisen. Der opdagede jeg så, at der var en hurtigskrivningskonkurrence, som jeg selvfølgelig måtte deltage i – og det blev så min første Himmelskibet-novelle, jeg skrev dér.

Jeg har også deltaget i mange af *Lige Under Overfladen*-bøgerne og haft en novelle i *Novum*. Jeg er altid blevet motiveret af konkurrencer. Da jeg første gang deltog i en science fiction-novellekonkurrence, havde jeg aldrig før prøvet at skrive i genren. Men nu er jeg meget glad for genren, især den nye (romantiske) dystopi-undergenre.

Håbefulde Unge Forfattere

har også haft meget stor betydning for min udvikling som skribent og mit netværk. Men det er nok en lidt anden historie.

Thomas Strømsholt

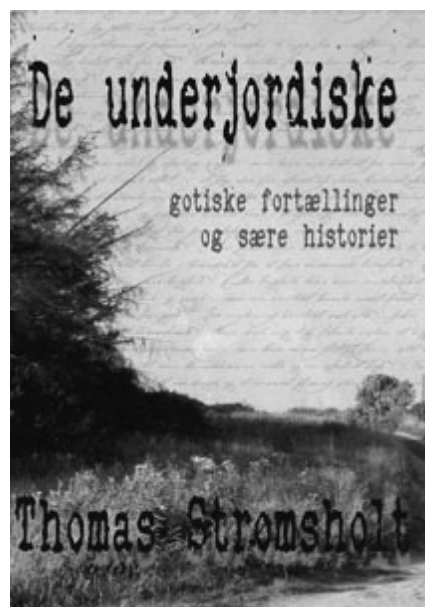


Forfatter til novellesamlingerne *De underjordiske*, *O Altitude* (på engelsk) og *Dr. Wunderkammers oversættelser* (2014). Første optræden i Himmelskibet: Nr. 8 (Efterår 2005) med "Den sidste Turing-test". Antal noveller: 7.

Hvilken rolle spillede Himmelskibet, da du begyndte at skrive?

Formålet med at skrive er at skrive for andre. Naturligvis er der også mange andre formål med at sætte ord sammen til sætninger – blandt andet rigdom og berømmelse – men der må i det mindste være en hypotetisk læser.

Så da jeg i sin tid – det må have været i slutningen af 2004 –



havde skrevet to eller tre korte fortællinger, tog jeg på biblioteket for at finde et litterært tidsskrift, hvortil de kunne indsendes. Resultatet var nedslående. Åbenbart havde jeg ikke kigget grundigt nok efter, for jeg fandt ikke Himmelskibet på bibliotekshylden.

Men langt fra at fortvivle fandt jeg den megalomane idé at lave mit eget tidsskrift for de fantastiske genrer! For at få hjælp til dette storslåede projekt skrev jeg til nogle forskellige folk, og det var en af disse, som gjorde mig opmærksom på eksistensen af Himmelskibet.

Jeg sendte en historie ind, den blev antaget, og så skrev jeg nogle flere. Min hypotetiske læser havde materialiseret sig. Havde det ikke været for Himmelskibet, ville jeg sikkert have lagt pennen på hylden og fundet på noget mere fornuftigt at tage mig til, såsom at rense lokummer eller samle flasker – verden er fuld af muligheder.

Tak til redaktørerne og til lykke med de 10 år!

Mikkel Harris Carlsen



Forfatter og kunstner hvis debut-samling *Kakerlakmennesket* – 18 grotesker snart udkommer på forlaget Valeta. Første optræden i Himmelskibet: Nr. 29 (Sommer 2011) med "Nekromantikeren – eller Udsigten". Antal noveller 6.

Hvilken rolle spillede Himmelskibet, da du begyndte at skrive?

Jeg har som så mange andre skrivebordskuffeforfattere skre-

vet for min fornøjelses skyld det meste af livet, men begyndte at tage det mere seriøst for cirka to et halvt år siden. På det tidspunkt kendte jeg intet til Himmelskibet, men stødte tilfældigt på det, da jeg undersøgte, hvad der egentlig fandtes af litteratur og forlag i Danmark, som beskæftigede sig med det fantastiske. Noget, jeg var så godt som uvidende om på det tidspunkt.



Hvad betød det som forfatter i de fantastiske genrer, at der var et sted, hvor man kunne få sine noveller bragt?

Fraregnet en enkelt undergrundspublikation var Himmelskibet nr. 29 min debut på tryk. På nogenlunde samme tid fik jeg en novelle antaget i antologien *Det sker igen* fra forlaget Kandor og følte, at hjulet var begyndt at dreje. Og kort efter blev min første bog antaget af forlaget Valeta.

Men det startede med Himmelskibet, og det var helt sikkert et kærlig kommentar incitament (ikke mindst efter at have fået mit første manuskript retur fra et par forlag). I Himmelskibet bliver man læst af et lille, specialiseret og (forestiller jeg mig) fordomsfrit publikum, og som forfatter til dansk fantastik er det et godt sted at præsentere sig med vareprøve og visitkort. Måske nogen af dem vil huske én.

KASTANJE- KUGLEN

Af Kenneth Krabat

Kenneth Krabat er en dansk forfatter og digter. Han debuterede på tryk som digter i tidsskriftet Hvedekorn i 1985, og senere i bogform med digtsamlingen ...Naiv? Sagde det nøgne barn (1987). Siden er der kommet ti flere digtsamlinger. Kenneth blev 1996 blandt de første danske forfattere, som begyndte også at udgive på nettet og i ebog. Han har blandt andet haft science fiction-noveller udgivet i de fleste bind af Science Fiction Cirkelns antologiserie Lige under overfladen. Dette er Kenneths andet bidrag til Himmelskibet.



Han så det først, da han var næsten ud for det.

I mødet mellem hvidt gulv og hvidt væg. Et sæble.

Men brunt.

Var nogen kommet løbende rundt om hjørnet med sæblet i hånden og havde ramt en gående? Som var blevet vred? Derfor var sæblet blevet efterladt?

Hvorfor havde den anden ikke samlet sæblet op? Man samler efterladenskaber op. Man gør rent.

Måske var sæblet røget af en trolli. Han kaldte bykortet frem og trykkede på 'hydro'.

Præcis som han tænkte. Der var ingen væksthuse på dette niveau.

Han bukkede sig og samlede sæblet op.

Det var ikke et sæble. Det var en fast kugle. Mindre end et sæble.

Han satte en negl i. Der kom næsten ikke noget mærke.

Kuglen duftede ikke af noget.

Han bankede den hårde skal let mod sine undertænder.

Den føltes ikke som metal.

Han smuttede kuglen ind i munden.

Den var kølig, og glat næsten hele vejen rundt. Den ene ende krummede ikke så meget som resten. Her var fladen en smule ru.

Han spyttede kuglen ud og tørrede den på ærmet. Den blev meget blank.

Inden i den brune overflade var et lille billede af ham selv.

Det smilede.

Ved mørketide vendte han tilbage til angivne niveau, gang og område. Kuglespejlet havde han i munden.

Der var åbent ind til fællesrummet. Dét havde han glemt: LO skulle rejse. Hun skulle tjene en ældre.

Han var vred på LO. Han havde spist af ærterne i væksthuset en dag efter tjeneste. Hun havde set det og meldt ham. Han havde ikke haft tjeneste dér siden.

Metro vidste, hvordan han havde det med LO. Det ville ikke blive påtalt, hvis han kun var til festlighederne under kage-

spisningen.

Han gik ned ad gangen og ind i aflukket. Det samme, siden han fik silotjeneste. Døren lukkede efter ham.

Han smed sig på soveren. Kaldte Metro frem. Holdt det brune cirkelspejl op midt i Øjet.

"Hvad er dét?"

"Jeg beklager, TI. Objektet har ingen relevans," svarede Metro.

"Hvordan kan det få relevans?" Havde han bare tænkt sig om, var han kommet til samme resultat. Nu risikerede han, at kuglespejlet blev taget fra ham.

"Hvis du optjener 612.311 point, opgraderes din adgang til MetroCentral. Dér vil du få svar."

Det generede ham, at Metro ikke kunne svare. For første gang generede det ham. Han viftede Metro væk.

Han blev liggende på soveren, indtil han næsten ikke kunne udsætte sin deltagelse i afskedsfesten længere.

Der var intet sted at gemme kuglen i aflukket, og Metro kunne tildele en anden det at sove i. Hvor skulle han gøre af den?

Ideen, der kom til ham, fik ham til at smile. "Metro!"

"Ja, TI."

"Vis mig hovedbeklædninger til festlig brug."

"Ja, TI. Nylige, historiske, eller begge?"

"Begge."

Midt i hologrammet begyndte hovedbeklædninger at cirkulere rundt. Underneden stod kendte og uforståelige navne som typeidentificering: Hue, Hat, Tophat, Elefanthue, Fryserum, Skihue, Zapoklok, Nytår, Sørøver...

"Metro, stop. Dén dér." Han pegede ind i hologrammet. "Hvad er dét?"

"Det er en fold-selv-hat lavet af avispapir."

"Hvad er avispapir?"

"Det har ikke relevans."

"Jeg vil gerne have dén."

På gulvet underneden hologrammet blev en lille bunke til for Øjet. Han kikkede væk fra det skarpe lys.

Bunken bestod af foldet papir. På siderne var felter og søjler med noget, der mindede om skrift.

Udfoldet blev en af siderne næsten lige så stor som ham selv. Et mindre stykke papir var instruktionerne. Billederne var nemme at forstå.

Han foldede en hat. En 'sørøverhat', hvad det så end var. Den passede perfekt til hans hoved.

Hatten havde en spids ende. Det var dén, der havde tiltrukket ham. Han rev et af de andre papirer over og krøllede det sammen. I hattens spids lagde han spejlkuglen og trykkede det krøllede papir ned oven på.

Hatten passede stadig til hans hoved. Han lod Metro om at rydde op og gik ind til festlighederne. Kagespisningen var lige begyndt.

Han fandt LOs øjne og mimede hendes navn. Han vidste, at hun afskyede lyden af sit kulnavn. Det måtte være sket hende noget grimt dér.

LOOOOOOOOOO. Han vrængede det uden lyd.

Metro vækkede TI. Han badede.

Metro lod Øjet lave dagens dragt. Han klædte sig på.

Metro serverede for ham, han spiste.

Metro ryddede op. Hatten havde han ligget med. Den beholdt han.

Han havde silotjeneste. Han savnede duften af planterne.

Han forlod aflukket med sørøverhatten på hovedet.

Det var en fejl. Alle vendte sig og så efter ham.

Inden han nåede til siloen, fjernede han spejlkuglen fra hattens spids. Kuglen proppede han i munden. Hatten krøllede han sammen i hænderne og kasserede den til genbrug.

Han lærte at hoste ned i hånden, når en ældre tiltalte ham. Når bare han svarede, kommenterede ingen på hans opførsel.

Var det muligt i løbet af dagen, holdt han kuglen i hånden. Den blev varm af at blive holdt. Når han flyttede den fra den ene hånd til den anden, overførte den varmen til den an-

den hånd.

Han måtte finde en måde at bære den på, hvor den var usynlig.

Og skulle han få Metro opgraderet til at kunne give kuglen relevans, måtte han optjene 612.311 point.

Fantasi og adfærdsændring. De udelukkede næsten hinanden. Men den første kunne han få hjælp til.

Efter endt tjeneste gik TI omgående til sit angivne aflukke.

"Metro", sagde han. "Vis mig bæretasker gennem tiden. Små."

Midt i hologrammet kom en mængde bæretasker til syne. Forskelligt farvede, bittesmå, håndstore, udsmykkede med sære materialer, som Metro ikke kunne svare på, hvad var. Tasker lavet af plastik, af metal, af hud fra døde dyr. TI fik kvalme ved tanken.

Nogle tasker blev holdt lukket med anordninger, der gled sammen som en syning; andre igen havde lukninger, hvor en fastmonteret skive blev stukket gennem et hul; og atter andre var imponerende påmonterede bånd, der skulle flås fra hinanden, men ikke gik i stykker. Ofte var omridset af en person med i en illustration, og en hånd, der åbnede eller lukkede tasken.

Ingen brugte sådan noget i dag. Og en egen taske over skulderen eller om maven ville få alle til at spørge, hvad der var i ... "Hov, hvad er dét? Stop, Metro!"

"Det er en perlebroderet skuldertaske fra det vestlige kontinent ca. 2050 ..."

"Nej, ikke tasken, Metro. Hvor er hendes højre hånd? Det ser ud som om, den er skåret af?"

"Hun hviler sin hånd i en såkaldt 'lomme'. Det er en lille pose, der er adgang til fra siden af bukserne." Metro demonstrerede ved at lave en stregtegning af posen, som den sad inden under buksestoffet.

"Lav mig en 'lomme', Metro," sagde TI.

Øjet blev aktivt. Da lyset forsvandt, lå en lille stofpose på gulvet.

"Nej, nej, nej. Ikke lommen alene. Du skal lave bukser med en lomme."

"Ja, TI". Øjet blev aktivt og straks efter lå et par bukser på gulvet, magen til dem, TI havde på.

TI trådte ud af dagens par og trak de nye på. Hans højre hånd gled lige ned i 'lommen'. Men kun til midt på hånden.

"Den skal være dobbelt så stor, Metro!" TI angav med hånden, hvor dyb lommen skulle være.

Kort efter havde han nye bukser at trække på. Hele hånden og noget af håndleddet forsvandt ned i lommen. Han vippede med fingerspidserne og kunne næsten ikke se dem bevæge sig, fordi de var helt nede mellem hans ben.

"De er helt rigtige. Metro! Fra nu af skal de være sådan hver dag."

"Ja, TI", svarede Metro.

Da Metro vækkede TI, lå dagens bukser på gulvet. TI trak i dem, endnu inden han havde badet.

Hele natten havde han ligget med spejlkuglen knuget i hånden. Nu stak han hånden i lommen og efterlod kuglen dernede. Han bøjede sig frem og kiggede ned. Der var intet at se på bukserne.

Mange gange i løbet af dagen stak han hånden i sin nye lomme. Hans tankefremstilling blev ikke ved med at være lige spændende. Spejlkuglen blev han dog ikke træt af at røre ved.

Han behøvede ikke længere at have den frem hele tiden for at se på den. Han vidste nu, at den var skinnende blank, og når den blev kropsvarm, blev den blødere. Men fornemmelsen af den ...

TI vidste, at mange mente, at han var uopmærksom og selvoptaget. Før var det smertefuldt at skulle stå og lytte til kritik. Hvis han nu *imens* rørte ved kuglen nede i lommens dyb, svandt en anklagende stemme bort i behagelig mumlen. Intet, han kendte til, var så blødt og samtidig fast at røre ved som kuglen.

Hans ærinder bragte ham

rundt i hele Byen. Når han gik i de lange gange uden noget at bære på, fumlede han med kuglen i bunden af lommen. Rundt og rundt og rundt og rundt. Klemme den, mærke den blive varm og blødere, rundt og rundt. Når han vendte tilbage til lommen, efter at have båret på noget med begge hænder, ligesom *gled* kuglen ind i hånden på ham.

Som om den søgte ham.

Fandt hjem hos ham.

Han fik Metro til at lave bukser til sig med to lommer. Han havde behov for at kunne skifte kuglen over i en anden lomme. Så begge hænder kunne få lov at mærke.

Der var tydelig forskel. Når han holdt om kuglen i lommen i højre side, følte han sig stærk og skarp og sig selv.

I venstre ...

Når han holdt om den i venstre lomme, følte han sig overraskende som en del af de andres fællesskab. Uden at tale. Uden at kende de rygter, som de andre fandt fællesskab i. Bare en følelse inden i af at høre til.

Til at begynde med gjorde følelsen af fællesskab ham urolig. Så flyttede han hurtigt kuglen over i højre lomme. Men gik han med den for længe i højre, blev han rastløs. Flyttede han den så over i venstre lomme, blev han med det samme rolig. Han oplevede fællesdage, hvor han skiftede mellem højre og venstre flere gange i løbet af en sang eller en dans.

Folk, der havde mødt ham før, fortalte ham, at han var blevet anderledes. Han var blevet behagelig, sagde de. Helt rar at være sammen med. Sagde de.

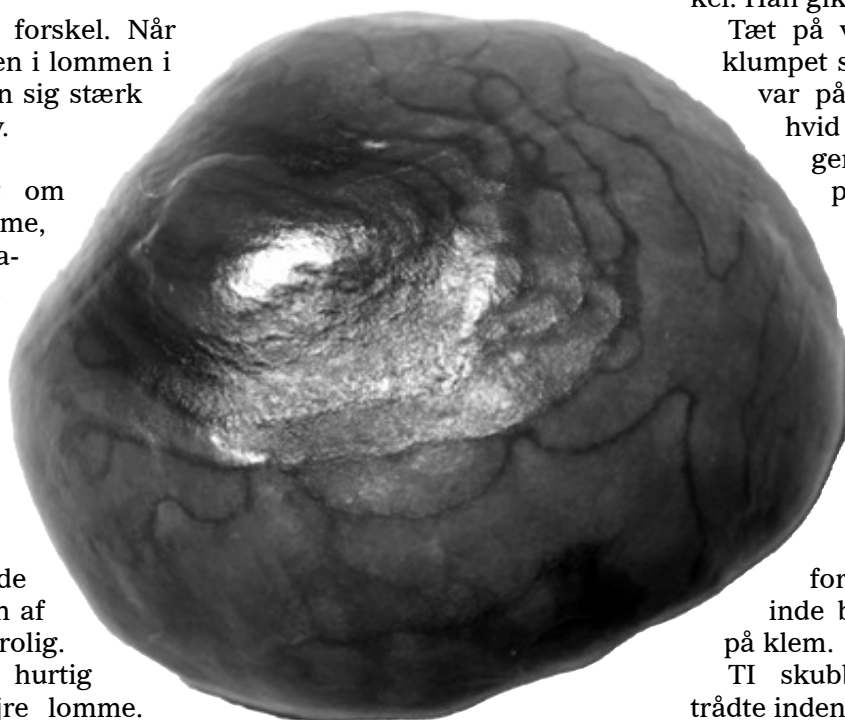
Så tabte han kuglen.

Det var midt i en befærdet gang. Han var i færd med at skifte den fra venstre til højre, da nogen stødte ind i ham. Kuglen fløj op i luften, ramte en gående

på skulderen, hoppede dér fra til siden og ramte ind i panden på en kvindelig ældre, der stoppede brat og kastede hovedet bagud, så alle bag hende stødte ind den forangående, mens de kastede deres hoveder bagud, så nogle blev ramt i ansigtet af et hoved foran sig. Imens landede kuglen og trillede hen foran en yngling som ham selv, der bukkede sig, samlede kuglen op og gik hen til genbrugsskakten to skridt væk og åbnede lugen.

“Nej!” råbte TI.

Alle, der ikke allerede stod stille som følge af sammenstødet, standsede brat. Ynglingen stod stivnet med



hånden strakt frem mod hullet til genbrugsskakten. Det var som en uforklarlig drøm, hvor alle omkring TI var gået i stå. Blot ikke ham selv.

Han gik hen til den anden yngling og vristede spejlkuglen ud af hånden på ham.

Han puttede kuglen i højre lomme, knugede den og begyndte at gå i den retning, der var mindst befærdet.

Han nåede næsten ned til enden, hvor gangen slog et knæk, før nogen reagerede. “Stop!” råbte én. “Stop ham!” råbte en anden.

Der var ikke noget at gøre. De havde fat i ham straks efter.

Hvor skulle han også flygte hen?

De fulgte ham op til en Ældst. Dét var alt, de sagde.

Elevatorrummet skramlede længe.

Længe.

Tegn skiftede på en plade på væggen.

Lydene holdt op. Døren delte sig i to og gled til side. De tre, der havde fulgt ham, skubbede ham ud af elevatorrummet. Selv blev de stående derinde, mens døren lukkede sig foran dem.

TI stod i et rum, der var større end elevatorrummet. På væggen var printet en bred, sort cirkel. Han gik nærmere.

Tæt på var cirklen en lang, klumpet stribe sort farve. Den var påført en rektangulær hvid papirbaggrund og gemt bag glas. Glas og papir blev holdt sammen hele vejen rundt af en kant af stribet, brunt metal. Cirklen var ikke fuldstændig. Den gabte foroven. “Metro”, hviskede han. Men Metro kom ikke.

“TI? Træd indenfor.” Stemmen kom fra inde bag en dør, der stod på klem.

TI skubbede døren op og trådte indenfor.

Han stoppede op uden at lukke døren bag sig.

Væggene var ikke hvide.

På alle vægge var der ...

Ting. Flere end to på hver væg.

Alle ting med flere farver. Ikke én eneste ting hvid. Der var ...

Ansigter. Flade ansigter på farvet baggrund. Og ansigter, der var en del af væggen. TI snurrede rundt for at løbe, men døren havde lukket sig bag ham. Han vendte sig om igen.

Farvede linier og klatter på farvet baggrund, med kant omkring.

Farverige tykke og tynde linier på hylder.

Mangefarvede stoffer liggende på siddere og sovere, der var stribede i flere farver.

Han vidste ikke, at antallet af forskellige farver var så stort.

“TI?”

TI fór sammen.

I en åbning i væggen med ryggen mod et lyshav stod en mand. TI genkendte ham med det samme. Det var en af De Ældste. Man så dem ikke så meget i gangene eller i fællesrummene. Måske var han den ældste af dem alle.

“TI. Jeg har inviteret dig herop, fordi jeg tror, du har noget, jeg savner.”

TI havde hånden i lommen. Uvilkårligt krammede han kuglen.

“Det er meget opfindsomt, TI. Jeg er imponeret.” Den Ældste rakte hånden frem med håndfladen opad. Hans smil var ikke et ægte smil. Det lignede kun.

Som om nogen gjorde det for ham, trak TI hånden op af lommen, stadig knyttet om kuglen. Lommen fulgte med ud og hang på vrangen ned af hans bukser.

Hans knyttede hånds bevægelse frem mod Den Ældstes håndflade varede meget længe.

Håndens åbning varede mindst lige så længe.

Han mærkede Den Ældste se på sig imens, men kikkede ikke op.

Da hans fingerspidser forlod den varme kugle på Den Ældstes hånd, følte han et smertefuldt stik midt i brystet. Som om noget revnede og og lakkede koldt ud inden i ham.

“Ja, sådan føles det,” sagde Den Ældste. Han kikkede ned på bukselommen, som TI havde fået Metro til at lave.

“Hmmm”, sagde Den Ældste og smilede en lille smule med øjnene. “Dét er måske en endog rigtig god idé, TI.” Han så ud til at tænke sig om.

En god idé? TI forstod ikke, hvad Den Ældste mente.

“Ved du hvad, TI? Din produktivitet og din sociale formåen voksede eksponentielt, mens du havde kastanjen. Jeg opgraderer dig til MetroCentral. Så kan du få tilfredsstillet din

nysgerrighed. Men du skal vide, at der bliver holdt ekstra øje med dig, så du ikke bliver for opfindsom.”

TI glippede med øjnene. Han havde lige fået 612.311 Point i bytte for spejl kuglen. Kastanjen.

Han smagte på ordet. Det passede til kuglen.

“Men ...” Han var lige ved at bide tungen af sig. Ingen talte til en ældre uden at blive spurgt.

Den Ældste tog ikke notits af hans reglbrud. “Men hvad med kastanjen?” mener du,” sagde han. “Ja, det får du at se.” Der var et helt særligt udtryk i Den Ældstes øjne. “Du får se.”

I aflukket, han skulle sove i, kaldte han Metro frem. Kun for at se, hvordan MetroCentral så ud.

Hologrammet så ud som før.

“Metro. Den ... kastanje, jeg viste dig, hvad er det?”

“Det er frøet til et højt træ med stor trækrone, der bærer samme navn. Et kastanjetræ.”

“Hvor højt er dét?”

“Et kastanjetræ kan blive ...”

Han viftede Metro væk. Fortrød. “Metro.”

“Ja, TI.”

“Ingen lommer i morgen eller andre dage.”

“Ja, TI.”

Han lagde sig for at sove.

“TI. Du skal vågne.”

Han slog øjene op.

“TI. Meddelelse fra De Ældste.”

Det var sjældent. Det betød som regel ikke noget godt.

“De Ældste har en gave til dig.”

Han genkendte stemmen. Det var den Ældste fra dagen før.

“Bukser vil fremover rumme en indbygget taske i begge sider, en såkaldt ‘lomme’. Lommer kan bruges til at bære lette ting i. Men ‘lommerne’ er ikke gaven. Gaven er denne.”

Allerede inden Øjets lys var væk, vidste han, hvad der ville ligge foran ham. Og hvad der ville ligge ovenpå.

Han rakte ud og tog kuglen i hånden.

Den følte velkendt.

Han lukkede øjnene og lod den rulle rundt inde i en halvt lukket hånd.

Den vejede det samme.

Inde i munden var følelsen mod tænderne som før. Han spyttede den ud i hånden igen. Det kunne ikke være den samme.

Det var selvfølgelig ikke den samme. Øjet havde lavet den.

Hvis Øjet havde lavet kastanjen, var den ikke et rigtigt frø.

Øjet kunne ikke lave frø. Øjet kunne ikke lave frugter, eller grøntsager. Sæbler var maskinidentiske proteinkomprimeringer med form som en frugt, der hed æble.

Ingen han kendte vidste, hvordan æble smagte. Eller pære. Eller blomme. Kun sæbler, spærer og sbommer. Men han havde passet tomater og urter og bønner og ærter. Han kendte frø. Han mærkede kuglen blive varm inde i hånden.

Alle ynglinge havde fået den, det var han sikker på. Den var ikke en gave til ham alene. *Forøget produktivitet. Øget social formåen.* Hvorfor skulle den Ældste ellers forklare om lommen? Lommen var jo TI's idé!

Hvis det var et rigtigt frø, et rigtigt kastanje frø, ville det tørre ud og blive rynket. Dét vidste han.

“Metro.”

“Ja, TI.”

“Hvor vokser kastanjetræer?”

“Steder, hvor jorden er varm og fugtig, gerne sammen med andre løvfældende træer og nåletræer.”

“Nej, jeg mener, hvor vokser kastanjetræer nu?”

“Et øjeblik, TI ... MetroCentral har ingen voksende kastanjetræer registreret.”

TI holdt kuglen op foran ansigtet og så på sig selv derinde.

Det blev dag igen, han spiste. Badede. Trak i dagens bukser. I bunden af højre lomme lå kastanjekuglen.

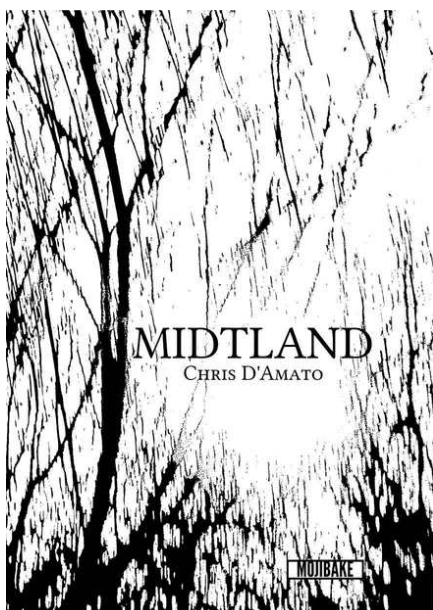
Inden han nåede uden for på gangen, lå den i et fast greb i hans hånd.

ASTRONAUTEN

Af Chris D'Amato

Den historier du nu sidder med, foregår i en verden, du ikke kender. Det er en verden, som på mange punkter ligner den, du sidder i nu, men alligevel er den fundamentalt anderledes. Du er vant til, at der ingenting er i skyggerne. Du er vant til, at det virkelige og det uvirkelige er klart og utvetydigt adskilt. Du er vant til, at verden er solid, at den følger et sæt forhåndsgivne, logiske regler. Sådan er det ikke nødvendigvis i disse historier, men forhåbentlig vil du nyde dem alligevel.

Denne historie foregår i Midtland. Flere historier kan hentes på www.mojibake.dk



“Er du faldet ned fra månen? Hvad er dit problem?”

Der blev lagt ud med retoriske spørgsmål. Okay. Manden i rendestenen satte sig halvvejs op og tog sig til ribbenene, hvor ham i de grå joggingbukser og de neongrønne kondisko havde sparket let til ham. Inde fra diskoteket lød en sang på gebrokkent engelsk. Noget om ... prisen på fisk? Han rystede et par gange på hovedet for at samle sig.

“Jeg har det fint.”

Nu sad han op ad den beskidte mur. Gyden var, som alle gyder, et udsat sted i weekenderne, og den ramme lugt rev ham i næseborene. Han hev efter vejret.

“Jeg skal bare sidde lidt.”

“Jeg tror bare, du skal hjem nu. Vi gider ikke have dig på langs herude.”

“Nej. Eller jo. Jeg skal bare lige have fem minutter.”

“Jeg går ind og pisser og køber en øl, og jeg gider ikke se dig her når jeg kommer ud igen. Kan du forstå det?”

Han nikkede, og den anden knipsede sin nu færdige cigaret fra sig in- den han hev op i sine bukser og forlod gyden. Den siddende havde nu genvundet sine sansers brug og kom vaklende på benene mens han støttede sig til muren. Han stod nu alene og så ned ad Mørkøbings gå-i-byen-gade, Midtergade.

Inde på Kachotten kunne man få fadøl til en tyver, og på Chimansen var der ti jordbærsshots for hundrede kroner. Mellem de to beværtninger lå en lille bod, hvor man kunne få en pizza-slice til 25. Lidt længere oppe, på Paradize, var der et øl-klippekort til små penge. Men X-420 havde hverken brug for sød, fortyndet likør eller nogen af de andre ting, Midtergade kunne tilbyde.

*

For en uge siden havde han og specialisterne gennemgået et hvert tænkeligt scenario: en park, en storby, en jungle, en ødemark. Han havde lært alle Jordens sprog og enhver tænkelig variant. Han havde terpet forskellen på en knytnæves symbolik i Vesteuropa og i Mellemøsten. Selvfølgelig – selvfølgelig – kunne han klare sig igennem Midtergade, det skulle han. Han skulle blot finde en intelligent person, der kunne hjælpe ham videre.

X-420 rettede på sit tøj. Bukserne var blevet lidt våde af at ligge i gyden, men ellers var den sorte habit nogenlunde ren. Han overvejede, at det mørkeblå slips med de bittesmå hvide prikker måske kunne virke lidt for moderne og derfor stødende på Mørkøbings indbyggere, men besluttede sig for at beholde det på. Det var ovenud vigtigt, at han gjorde et korrekt og sobert indtryk.

Døren ind til Kachotten var uden håndtag, så han skubbede den forsigtigt op og gik ind. “Godaften,” sagde han til den lavstammede, karseklippede dørmænd uden hals. Denne replicerede efter et par sekunder med et afmålt nik. X-420 smilede: kommunikationen gik strygende. Da han var kommet indenfor, så han sig omkring efter den lidt uvenlige mand fra før, men han var heldigvis ikke at få øje på. X-420 genkender nu i lokalet. Ved bordene sad der næsten udelukkende unge mænd, kun tre meget unge piger i farvestrålende tøj kunne han få øje på. På dansegulvet, som stort set var tomt, var der et par piger mere, de stod og vuggede overfor hinanden i takt med musikken. I baren sad Kachottens sidste pige. Hun bar sorte stiletter og en stram trøje som kun dækkede hendes krop til lige over navlen, hvorfra en ædelsten glimtede. Ved siden af hende sad en meget bred mand i en lige så stram trøje,

fra hans hals blinkede to store guldkæder. Parret havde skænket en lyseblå væske fra en plastickande op i deres glas.

*

Antropologistudierne havde forberedt X-420 på, at visse jordiske samfund stadig var indrettet således at den stærkeste han bestemte over de andre, og at denne Han typisk demonstrerede sin magt ved at vise sin hun frem og fysisk afstraffe enhver, der henvendte sig til hende. Det var i disse primitive samfund denne Han, man skulle oprette kontakt til.

X-420 besluttede sig for at gennemgå den vedtagne appel en sidste gang, det ville være utilgiveligt om det ikke lykkedes ham at blive ført til landets øverste leder. Han lukkede øjnene og gennemgik talen:

"Goddag. Mit ærinde er yderst presserende, og jeg håber, at De vil have den elskværdighed at lade mig at præsentere det. Jeg kommer fra en fjern planet ikke ulig Deres egen, som jeg i øvrigt gerne vil have lov at bemærke, at jeg finder meget smuk. Jeg har rejst i hvad der for Dem ville være to hundrede år for at komme hertil. Min egen planet er døende, og jeg håber vi kan udveksle viden. Ser De, den for atmosfæren afgørende gas som kaldes argon er vor planet kommet i voldsomt underskud af. Vi vil gerne have lov at forære Dem vor teknologi, hvis blot vi får lov at opstille videnskabeligt måleudstyr her på Jorden. Det drejer sig om tre antenner, der sagtens kan stå i Atlanterhavet og som ikke vil være til nogen gene. Jeg håber, at De nu vil føre mig til den eller de personer, der har beføjelser til at godkende dette byggeri."

Det burde ikke kunne gå galt. Han rømmede sig og prikkede

forsigtigt den brede mand på skulderen. Denne vendte sig om, så op og ned ad X-420 og sagde så:

"Hvad sker der lige for dig?"

"Goddag. Mit ærinde er yderst –"

"Hvad laver du, mand? Du er pænt grim."

X-420 havde ikke forberedt sig på denne udvikling. Pænt grim, hvad skulle det sige? Man kunne være pæn og man kunne være grim, men hvordan kunne man være begge ting samtidigt?

Den store mand stillede sit glas og rejste sig. "Kom lige med udenfor, jeg vil snakke med dig".

X-420 smilede. Det var lykkedes ham at etablere kontakt, selvom det et øjeblik havde set skidt ud. Missionen skulle nok blive en succes.

*

På en fjern planet i et solsystem langt fra vores er en nervøs ingeniør ved at lave fejlsøgning på nogle måleinstrumenter. Han har netop mistet kontakten til sit folks dygtigste astronaut, som man har sendt ud på en for planetens overlevelse afgørende opgave. Ingeniørens fingre løber febrilsk over de forskellige elektroniske komponenter, og et øjeblik ser han op mod den grågrønne himmel. Det kan ikke passe. Jorden er en intelligent planet.

*



ANMELDELSER

I dette nummer:

Film og tv-serier:

- *Fantastic Voyage*
- *Star Trek into Darkness*
- *Man of Steel*
- *After Earth*
- *Morituris*
- *World War Z*
- *Iron Man 3*
- *The Wolverine*

Bøger og magasiner

- *Science Fiction 20 + 21*
- *Skyggernes hemmelighed*
- *Fantasmagori nr. 10*
- *Forvandlinger*
- *Ved vanviddets bjerge*
- *Aiglans Garde*
- *Det kinesiske værelse*
- *Rebound Volume 1*
- *CHEW*

Computerspil

- *Bioshock Infinite*

Fantastic Voyage
Spillefilm, 1966, 132 min.
Instr.: Richard Fleischer
Medv.: Stephen Boyd, Raquel Welch, Edmond O'Brien m.fl.



Fantastic Voyage er en film fra 1966. Den handler om en diplomat som bliver skudt, og det er nødvendigt at en gruppe mennesker rejser ind i ham for at redde ham. De går ind i en ubåd, hvor de bliver formindsket og bliver sprøjtet ind i hans blodårer.

Filmen er lavet med råd og vejledning fra læger for at den kan være helt korrekt mht. kroppens detaljer. Det er en farvefilm. Den går lidt på at man skal på en fantastisk rejse og at det er den mest fantastiske rejse man nogensinde har været på.

Filmen er meget godt lavet efter datidens standarder. Man kommer ind og ser hvordan der ser ud i et menneskes blodbaner, hvordan der ser ud i hjertet, lungerne og hjernen. Filmen er meget interessant.

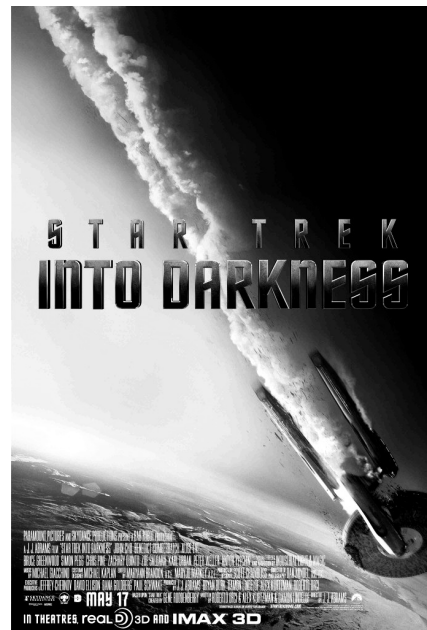
Filmen blev fulgt op af en 17-episoders tv-serie (1968-1970). Science fiction-forfatteren Isaac Asimov lavede en roman over filmen og en fortsættelse, *Fantastic Voyage II: Destination Brain*.

Ifølge The Internet Movie Database er et remake af filmen på vej.

Jeg vil give filmen 7 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe

Star Trek into Darkness
Spillefilm, Paramount, 2012
Set i 2D
Instr.: J.J. Abrams
Medv.: Chris Pine, Zachary Quinto, Zoe Saldana m.fl.



Vi bringer to meget forskellige anmeldelser af denne film, først en af Kim Pierri, dernæst en (med en del spoilere) af Tue Sørensens.

Dette er den 12. spillefilm i Star Trek-universet, men på en måde er det også nr. 2, for man valgte at lave en slags reboot af universet i den forrige film *Star Trek* (2009), hvor filmens skurk Nero og stjerneflådeofficeren Spock rejste fra de moderne seriers tid tilbage til tiden for 'den originale serie'. Her ændrede Nero historien og tilintetgjorde f.eks. planeten Vulcan. Det gør at filmskaberne har fået frie hænder til at omfortolke de klassiske karakterer uden at skulle følge 50 års Star Trek-historie. Det gør det lettere for dem i deres kunstneriske proces, men for en trekkie som mig, der har skrevet mange artikler om det 'gamle' Star Trek-univers, giver det mange modstridende følelser. Nu skal man forholde mig til et nyt og noget anderledes univers, hvor man har smidt meget af den gamle historie på lossepladsen. Måske havde det været en bedre ide at starte på noget nyt, men til

www.fantastik.dk/anmeldelser

himmelskibet.dk/anmelderblog

gengæld er man jo glad for at der kommer mere Star Trek.

Tanken bag den 'Reboot' var jo at man ændrede tiden efter at Nero kom tilbage og forkludrede historien, men i den nye film er man gået videre, man ændrer også fortiden. Det ses flere gange, f.eks. spilles hovedskurken af den meget blege Benedict Cumberbatch (*Sherlock* og *Hobbiten*), hvor han i den originale serie og *Star Trek II: The Wrath of Khan* tydeligt er inder. Da det er meningen at han skal komme fra det 20. århundrede, virker det mærkeligt at han sådan skifter hudfarve (med mindre at han altså har ændret sit udseende for at kunne gennemføre sin plan).

En anden ændring er at klingonerne i den gamle Star Trek-verden ikke havde det udseende som de fik i senere serier. Den reelle grund til denne forskel er selvfølgelig at det i tv-serien fra 60'erne sikkert var for dyrt at skulle sminke mange skuespillere op med en kraftig pandestruktur, men det løste tv-serien *Enterprise*, som foregår før *Star Trek Into Darkness*, ved at give en historie om hvordan klingonerne havde stjålet menneskeligt genetisk materiale og havde behandlet sig selv med det, hvilket betød at de lignede mennesker ret meget på det tidspunkt filmen foregår. Derfor er det for mig en stor skuffelse at de ligner klingonerne fra de nyere serier da man ser nogle klingoner tage masken af i løbet af filmen. De kunne så let have holdt sig til Trek-mytologi, ved at have ladet dem beholde masken på, give dem en slags visir, så man ikke så deres pande, eller helt udelade dem. De har alligevel ikke nogen vigtig rolle i filmens historie.

Filmen starter med i klassisk Star Trek-stil med at Kaptajn Kirk bryder stjerneflådens vigtigste regel, 'Det første direktiv', der forbyder stjerneflåden at påvirke udviklingen af kulturer der endnu ikke har opnået et teknologisk niveau, så de kan rejse med overlyshastighed. Det gør han uafbrudt i den originale serie, og det har altså ikke ændret

sig i den nye serie. Derfor bliver han degraderet fra at være kaptajn på Stjerneskipet Enterprise NCC-1701 til at være 1. officer. Det varer nu ikke længe for terroristen John Harryson (som i virkeligheden er den genetisk modificerede superskurk Khan) slår Kirks overordnede Kaptajn Pike ihjel. Khan har gemt sig på en øde egn på klingonernes hjemplanet Kronos for at undgå at Stjerneflåden skal få fat i ham. Stjerneflådens admiral Marcus sender Kirk ud for at slå Khan ihjel ved at give dem en ny type foton torpedoer, som ikke kan ses af klingonernes sensorer. Derved kan man slå Khan ihjel uden at klingonerne opdager hvem der står bag (de vil altså skyde fluer med kanoner). Da Kirk er en retskaffen kaptajn, vælger han i stedet at tage til Kronos og tage Khan til fange for at bringe ham for retten. Det



var jo ikke meningen, og det viser sig at Admiral Marcus har brugt den superintelligente og grusomme Khan til at udforme nye våbensystemer for stjerneflåden. Admiral Marcus ønsker ikke at dette kom frem, og han ved hvor grusom og utilregnelig Khan er, så han sætter efter Kirk og Khan for at slå dem ihjel, så historien ikke kommer frem og så Khan bliver uskadeliggjort. Så har jeg allerede sagt for meget om handlingen og vil ikke afsløre mere andet end at Enterprise bliver skudt i småstykker, hvilket sker i omtrent halvdelen af Star Trek-filmene til dato.

Visuelt fungerer filmen efter min mening godt. Man kan godt se at filmen er optaget i 3D, for der er utroligt mange scener med folk og stjerneske der flyver rundt med stor hastighed og prøver at undgå andre genstande. Man har også pyntet op på

rumskibene, som i de gamle serier med deres hvide glatte overflade lignede noget der var blevet designet af vaskemaskine-producenter. Nu ser de alle grumme ud med mange små detaljer i hovedsageligt grå nuancer. Handlingen er hurtig, og de mange actionsekvenser fungerer godt. Alt i alt en hæsblæsende oplevelse.

Filmen lægger sig flot i Star Trek-traditionen på den måde at der er en stærk morale i serien. Ud over Khan, som jo er superskurken, er Admiral Marcus også en skurk. Han minder på mange måder om en moderne amerikansk militærstrateg. Marcus har brugt Khan i sit militære spil ligesom USA har brugt Osama Bin Laden, og i begge situationer vendte skurken sig mod sin tidligere allierede. Både Khan og Osama brugte en selvmordsterrorist i sit terrorangreb på en bygning i en amerikansk storby. Marcus bruger ethvert middel i den umiddelbare krigssituation mod fjenden uden nogen som helst moralske skrupler. Der er også en anden måde situationen kommenterer på nutidige hændelser, og det er i planen om at sende disse specialbyggede fotontorpedoer mod Khan for at dræbe ham, noget der minder utroligt meget om USA's brug af droner til at dræbe terrorister, hvilket filmen jo tydeligvis taler imod, ved at lade Kirk vælge at tage terroristen til fange for at stille ham for en dommer i stedet for bare at slå ham ihjel. Filmen har altså en tydelig Star Trek-morale, som det sig hør og bør.

Da filmen jo er en slags reboot af den gamle film *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982), giver det mulighed for at lave en masse referencer til de gamle film og serier. Man benytter enhver chance til at gøre dette. Jeg vil her komme ind på en del af dem, men vil ikke gennemgå dem alle. Der er tale om både store og små ting som er en slags bolsjer til seriens gamle fans som mig. De små kan være når de henviser til karakterer fra de gamle serier, såsom når de

skal ned i et rumskib der ikke er fra Stjerneflåden, så bliver det nævnt at det har været Mudds, en karakter fra den originale Star Trek-serie, man ser en tribble, som er et lille behåret væsen fra samme afsnit som Mudd var med i, og der er mange andre af den slags henvisninger.

En af de store referencer er at Admiral Marcus datter Carol Marcus er ombord på Enterprise. I den originale film *The Wrath of Khan* er Carol Marcus den ledende videnskabsmand på 'the Genesis Project', hvor man prøver at finde en måde hurtigt at terraforme en planet så en livløs planet kan blive beboelig på meget kort tid. Det viser sig dog at den teknologi kan blive et meget grusomt våben i de forkerte hænder (og Khan har helt bestemt de forkerte hænder). I den nye serie er hun Admiral Marcus datter, men har sneget sig ombord Enterprise for at finde ud af hvilke luskede ting hendes far render rundt og laver. Da kampen bryder ud, er hun klart på den rigtige side på trods af at hendes far er på den anden. I den oprindelige Khan-film er hun Kirks tidligere kæreste, i den nye film er der tydelig flirten mellem de to.

En anden stor reference er, at i den oprindelige Khan-film ofrer Spock sig for at redde Enterprise ved at gå ind i et rum med dødelig stråling og reparere en eller anden dims, der gør at skibet igen kan komme frem og ikke gå til grunde som det er lige ved. Spock dør på den anden side af en gennemsigtig dør, hvor Kirk er på den anden side, mens han snakker om sit ven-skab med Kirk. I den nye film er det præcis den samme historie, men bare lige omvendt, her er det Kirk der ofrer sig for skibet og dør.

Som I kan se, er det en meget kompleks oplevelse for en gammel trekkie som mig at se denne film, men jeg syntes bestemt at den er værd at se både for gamle fans som mig, der lægger en masse ind i historien, men også for nye fans der kan stå på her.

Kim Pierri



(NB: Denne anmeldelse indeholder spoilers!)

Uha-da-da, UHA-da-da-da-da! Ja, jeg er jo stor fan af Star Trek generelt, men det er umuligt at lægge skjul på at jeg er vildt og voldsomt skuffet over den seneste film, som efter min mening er et virvar af dårligdomme, der hvirvler rundt i et bundråddent manuskript. Dødhammer-ærgeligt, da jeg efter behørig overvejelse faktisk blev superglad for den første Abrams-Trek-film fra 2009 – jeg gav den 8 stjerner ud af 10 i min oprindelige anmeldelse i Himmelskibet nr. 21, men hævdede det efterfølgende til et fuldgældigt 10-tal, da filmen var super-underholdende at se igen og igen, og jeg med tiden kunne tilgive alle dens fejl. Den første Abrams-film er nu en af mine absolutte yndlings-sci-fi film; helt sikkert den film jeg har set flest gange de sidste fire år. Jeg kan dog sige med det samme at noget lignende IKKE bliver tilfældet med *Star Trek Into Darkness*, da den film er så gudsjammerligt skrevet at det gør ondt helt ud i tåneglene. Men for at starte med handlingen:

Vi skriver år 2259. Den store skurk Khan bliver fundet i rummet – han er en super-genmodificeret og hyperintelligent soldat som har været nedfrosset i 300 år (altså siden 1959?!). Starfleets efterretningstjeneste, Section 31 (styret af Starfleets øverste leder, admiral Marcus), afpresser den-

ne fortidsmand til at designe superavanceret krigsteknologi for dem, ved at holde hans 72 nedfrosne venner som gidsler. Det er allerede her et plot som strækker troværdigheden alt, alt for langt. Hvis nu de havde behandlet Khan venligt, så ville en superstrateg som ham sikkert med glæde have designet våben for dem. Men sådan sku' det ikke være. Den idealistiske og utopiske Starfleet ville hellere gøre en hyperintelligent soldat supergal i skralden.

Anyway, Khan undslipper fra Section 31 og tager på hævntogt fordi han tror at hans 72 venner er blevet dræbt. Det er de bare ikke – hvorfor vides ikke. Hvorfor Khan tror det, vides heller ikke.

Khan smutter så til Klingonernes hjemplanet, Kronos. Hvorfor vides ikke. Det bedste bud fans'ene har kunnet tilbyde, er at han tog derhen fordi han troede at det ville være svært og risikabelt for Starfleet at få fat i ham dér. Men før man kan gøre sig sådanne overvejelser, sender admiral Marcus straks Kirk og Enterprise-besætningen til Kronos for at slå Khan i hjel. Så det passede altså ikke at det ville være svært at få fat i Khan dér. Khan er altså ikke særlig smart af en hyperintelligent fyr at være.

Kirk & co. har fået ordre til at bombe Khan (på klingonernes planet!) med netop de 72 torpedoer som Khans folk er frosset ned i (ja, for Khan elskede sit folk så højt at han indkapslede dem i super-torpedoer, med det formål at smugle dem ud, hvilket mislykkedes. Igen, ikke for smart, denne superhjerne). Hvorfor vides ikke. Vil admiral Marcus dræbe Khans folk? Hvorfor tager han dem så ikke bare ud af de skide torpedoer? Vides ikke. Anyway, admiral Marcus' plan er at sætte en krig i gang med klingonerne, så Khans flugt til Kronos passer jo fint ind i disse planer – hvilket Khan ikke kan undgå at vide, da han netop har spenderet en del tid på at designe våben til dette formål sammen med Marcus ... Ih, hvor

bekvem det dog er at Khan så lige flygter til Kronos, hvor han efter alle plot-analyser at dømme tror at Starfleet vil have svært ved at få fat på ham, hvilket er smæk-forkert. Som sagt. Suk.

Denne films historie og manuskript hænger ikke det mindste sammen; de består kun af monstrøst forcerede plot(orme)-huller som repræsenterer en helt ufattelig mangel på basal plot-konstruktionsevne. Det er en ekstremt utilfredsstillende Trek-film, især også fordi hele historien er totalt shanghaget af Khan (endda uden at Benedict Cumberbatch får lov til at spille noget videre skuespil eller komme med nogen seje one-liners) og admiral Marcus, mens der stort set ingen tid eller personskilddring efterlades til vores elskede Enterprise-besætning. Dobbelt suk!



Jeg kan opremse flere sider fulde af frygtelige fejl og utilstrækkeligheder ved *Into Darkness*, og det skærer mig i hjertet at være nødt til det. Men det må gøres, så meget desto mere fordi der tilsyneladende er rigtig mange som lider af den vrangforestilling at det her er en fin og god film – på IMDb.com ligger den sågar på listen over de 250 bedste film nogensinde, hvilket jo er fuldkommen vanvittigt. Den er snarere en håndbog i hvad dårlig sci-fi er, hvilket jeg nu vil fremføre en række grelle eksempler på:

Man kan beame mellem planeter! Hvad skal rumskibe så til for? Og selv i rumskibe kan man tydeligvis warpe til hvor som helst i galaksen på omkring 90 sekunder! Abrams og hans slæng vil have at tingene skal gå så hurtigt at de blæser højt og flot på samtlige teknologiske be-

grænsninger. Tag f.eks. den lille detalje med Khans blod, som kan kurere alt, inkl. døden! Vi snakker altså her om et 300 år gammelt stykke bioteknologi som overgår alt hvad lægevidenskaben i år 2259 kan præstere, hvilket ikke giver en disse mening. Og da de så kommer til klingonernes hjemplanet, Kronos, mødes de ikke af nogen som helst klingonske rumskibe – denne imperialistiske rumsupermagt har ingen rumskibe eller rumstationer i nærheden af sin hovedstadsplanet. Og få minutter fra Kronos er der en beboelig planetoide med fuld atmosfære og jordlignende tyngdekraft som ikke desto mindre er helt uberørt af klingon-hænder! Og manglen på rumskibe i umiddelbar nærhed at en hovedstadsplanet er lige så eklatant for Jordens vedkommende, både i denne og den forrige film, hvor ingen rumskibe kommer til hjælp da Jorden trues – man får fornemmelsen af at Enterprise er Starfleets eneste rumskib?!

“Denne films historie og manuskript hænger ikke det mindste sammen; de består kun af monstrøst forcerede plot(orme)-huller som repræsenterer en helt ufattelig mangel på basal plot-konstruktionsevne.”

Og hvad angår beskrivelsen af warp-speed i denne film; urgh, don't get me started! Der er ikke plads til at nævne alle de ulogiske anvendelser; blot vil jeg nævne den værste: at Enterprise falder tilfældigt ud af warp inden for ét lyssekund af Jorden; inden for månens bane!! Sandsynligheden for at sådan noget kunne ske er hinsides astronomisk lille. Og lad os ikke begynde at analysere det nonsens der stormer hen over lærredet da Enterprise begynder at falde mod Jorden, fra over 200.000 km oppe, og ryger ned på få minutter! Og selv om skibets kunstige tyngde er slået fra, vedligeholdes der omkring 1 G i retning af Jorden, fra så højt oppe! Man tager sig til hovedet over sådan en omgang pladder.

Der er således ingen ordentlige videnskabelige (eller science fiction-mæssige) parametre som plottets udførelse kan give mening indenfor – her er med andre ord tale om inkompetent og dumsmart science fantasy, ikke science fiction.

Filmen opfører sig desuden i håbløst høj grad som en typisk Hollywood sequel, fyldt med rip-off-scener fra den forrige film, hvilket en *Star Trek*-film jo for helvede ikke skal gøre! Men se: Kirk bliver igen reddet af Pike. Kirk siger igen “Hellooo girls!” til forbipasserende piger foran Starfleets indgang. Scotty siger igen “Get aff!” til sin eksistens-uberettigede dværg-assistent (hvilket heller ikke var morsomt første gang). Kirk space-jumper igen-igen, da det jo var sådan en populær scene i forrige film. Tre-dobbelt suk!



I øvrigt er Khan tydeligt inspireret af Loke i *The Avengers*-filmen: den mægtige, skræmmende, psykotisk dystre éner, som også ender i samme slags lyse fangecelle som Loke gjorde. Tilfælde? Umuligt!

Jeg er chokeret og vantro over at mange fans tilsyneladende synes at denne film er god og tilfredsstillende; nogle kalder den endda den bedste Trek-film hidtil. Dét går simpelthen over min fatteevne, da jeg indiskutabelt anser den for en af de to-tre værste. Jeg er overbevist om at denne film vil falde mere og mere i almen anseelse, efterhånden som eftertiden tænker sig om og analyserer filmen på intelligent vis. For det her er godt nok en omgang utilgivelig sjusk og slendrian. Det er slet ikke en film; det er en katastrofe.

Karakter: 3 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Man of Steel

Film, USA 2013, 143 min.

Instr.: Zack Snyder

Medv.: Henry Cavill, Amy Adams, Michael Shannon, Russell Crowe, Antje Traue, m.fl.



(NB: Denne anmeldelse indeholder en vigtig spoiler!)

Så blev det igen tid til en ny Superman-film, kun syv år efter den forrige, Bryan Singers efter min mening særdeles kedelige *Superman Returns* (2006 – anmeldt af Klaus Æ. Mogensen i Himmelskibet nr. 11). Med *Man of Steel* er der tale om et fuldstændigt 'reboot', altså en film der genstarter historien og figuren fra bunden af og ignorerer de tidligere film. Og hvordan fungerer så dét? Det kommer an på hvem man spørger.

Der er efterhånden mange film som polariserer publikum i elskere og hadere, og *Man of Steel* er – ligesom i øvrigt *Star Trek Into Darkness* – et grelt eksempel. Mange 'almindelige' publikummer syntes rigtig godt om *Man of Steel*, men så godt som alle fans af Superman-tegneserier som jeg har kunnet støve op på internettet, er vrede over at Superman-figuren og hans univers er for dårligt og for dystert repræsenteret. Filmen har også et væsentligt science fiction-element, men mange SF-fans mener at de dele af historien slet ikke er gennemførte

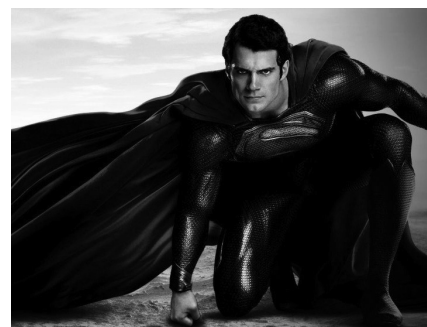
nok. Selvom det er en spektakulær film på mange måder, er jeg generelt enig med kritikken, og min konklusion er at filmen er ambitiøs i en grad som dens udførelse slet ikke formår at yde retfærdighed.

Da det er første film i en nystartet serie, skal vi naturligvis først have serveret en laaang forhistorie om Krypton, den unge Clark, hans forældre, og hvor meget Clark ligger under for sin fars idé om at verden er så intolerant et sted at den aldrig vil acceptere sandheden om Clarks herkomst og superkræfter. Clark holder derfor stadig sine kræfter hemmelige til han er langt oppe i tyverne, og selv da hans far er ved at blive dræbt af en tornado, vil faren ikke have at Clark afslører sine kræfter. Så Supeman kommer først på bane da den kryptonianske skurk General Zod senere ankommer til Jorden og med overlegen våbenmagt forlanger at Kal-El giver sig til kende.

En af årsagerne til at jeg synes filmen blev lidt lang i spytet i den første halvdel, var at scener fra trailerne dukkede op med jævne mellemrum. Og når man har set trailerne to eller tre gange, så kan man kun reagere med "jaja, få nu dét overstået og lad os komme videre, for hulen da!" Well, lad dét være mig en lærestreg: trailere er så dårligt lavet og så fyldt med spolerende nøglescener at man bør lade være med at se dem! But anyway.

Zods plan, viser det sig, er at terraforme – eller rettere: kryptoforme – Jorden, så den får en anden atmosfære og han kan genskabe de mange kryptonianere hvis gener er låst inde i Supermans krop! Naturligvis på bekostning af alle jordboerne. En af de centrale konflikter i filmen er således at Superman må vælge mellem sin fødeplanet og Jorden. Man er aldrig i tvivl om hvad han vil vælge, eftersom Zod er så dødhamrende morderisk og militaristisk at han er uden for pædagogisk rækkevidde. Superman må derfor smadre terraforming-maskinerne og der-

efter slås mod Zod, som også selv er ved at opdage sine superkræfter. I løbet af denne slårkamp ødelægges væsentlige dele af både Smallville og Metropolis, da producenterne ikke ville stå tilbage for al den urbane destruktion i *The Avengers*.



Og så kommer vi til det endelige opgør (!!SPOILER!! Hold op med at læse videre hvis du ikke vil vide det): Superman drejer halsen om på Zod. Superman gør hvad Superman, som den superhelt han er, aldrig før har gjort: han dræber.

Filmens producenter har forklaret at de ville vise *hvorfor* Superman aldrig dræber, hvilket de mener at der aldrig har været en forklaring på. De ville således udsætte Superman for hvor forfærdeligt det føles at slå ihjel, og dermed have forklaringen på hvorfor han *fremover* aldrig gør det. Men det holder bare ikke. Grunden til at Superman ikke slår i hjel har altid været klar for enhver superhelte-fan (og ordentlig tegneserie-forfatter): han er jo en helt! Han ved, ligesom de fleste sunde mennesker, at det er forkert at slå ihjel! Der behøves ikke nogen anden forklaring. Især ikke i en storfilm som vil definere Superman for en generation af publikummer, som nu vil associere Superman med en figur der godt kan finde på at dræbe.

Well, det er jo noget man kan diskutere *ad infinitum*; jeg er enig med tegneserie-fansene (da jeg i forvejen kommer fra deres rækker) om at det her slet ikke fungerer. Det er en del af en tendens til at gøre (især DC) superhelte mørkere og mere pessimistiske, hvilket er en forkert og uheroisk tangent for su-

perhelte-figurer og -historier at gå ud af.

Men er der så noget godt ved filmen? Bestemt – jeg var imponeret over hvor meget det samtidig var en sci-fi film, med en interessant Krypton-sekvens i begyndelsen, hvor der er adskillige referencer til den excellente *World of Krypton* mini-serie fra 1987, som jeg skrev om i SF-tegniserie-klummen i forrige nummer, og hvor vi så en fremragende Russell Crowe i rollen som Jor-El, Supermans biologiske far, som også optræder senere i filmen i form af en kunstig intelligens. Det fedeste ved filmen var helt sikkert Michael Shannons rasende gode præstation som General Zod og hans kryptonianske side-kick Faora, råt og brilliant spillet af tyske Antje Traue. Ideen om at kryptoforme Jorden er også fed, og det samme er ideen om at Krypton har en anden atmosfære end Jorden (Superman er blevet vant til Jordens atmosfære af at bo her, kombineret med sine kræfter). Jeg elsker også de high-tech rum- og kampdragter som kryptonianerne har på, og som er fuldt ud i tråd med tegneserierne. Der er en række fede kampscener, især da Zod selv begynder at opnå kontrol over sine superkræfter og f.eks. hurtigt kan flyve, blot ved opbydelsen af sin vældige viljestyrke.



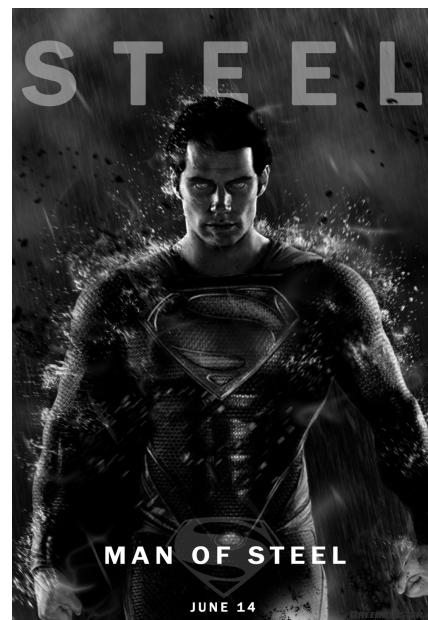
Desværre er der i den endelige analyse langt flere negative end positive elementer ved filmen. Den vil alt, alt for meget, og er så proppet at der slet ikke er tid nok til at yde alting retfærdighed. Ja, Lois Lane er også med, og Perry White og Jenny Olsen (Jimmy har fået kønnet skiftet ud) og en videnskabsfyr fra STAR Labs og en hel række militærfolk – og ingen af dem hæver sig over papfigur-niveauet; vi kommer aldrig dybt nok

ned i deres personligheder til at de bliver levende og tre-dimensionelle, og det gælder desværre også for Superman selv. De eneste velbeskrevne figurer er Jor-El og Zod. Selve byen Metropolis introduceres overhovedet ikke; man ser kun på en avisfor-side eller en tv-skærm i forbifarten at det nu er dér, handlingen foregår. Mange af action-scenerne er intetsigende, og man undrer sig såre over hvorfor Superman ikke sørger for at flytte kampene til steder der er mere tyndt befolkede. Sci-fi-elementerne (især Supermans forvirrende kamp mod de store terraformer-maskiner) ville have haft godt af lidt mere beskrivelse; der manglede virkelig en lille smule fedt og overbevisende technobabble. Hvorfor skal der bruges en slags 'gravity weapon' til at terraforme Jorden? Det er jo bare en undskyldning for at kunne lave en spektakulær, meningsløs effekt med biler der løftes op og hamres ned i asfalten. På et senere tidspunkt åbnes der 'en singularitet' midt i det hele, men det har åbenbart ikke de fjerneste bivirkninger og giver heller ikke anledning til nogen kommentarer. Science fiction bør være mere intelligent end som så.

Endelig er der Supermans hemmelige identitet. I løbet af denne films historie bliver det umuligt for Superman at være anonym. Militæret kender ham, Lois Lane kender ham; det virker som om hele holdet på Daily Planet kender ham. Jeg sad faktisk i løbet af filmen og håbede på at de ville springe hans hemmelige identitet helt over; det ville være forfriskende og fornyende med en ny Superman som ikke havde en hemmelig identitet, og desuden virkede en sådan identitet ikke logisk i denne nye inkarnation af historien. Men nej, filmen slutter alligevel med at han ansættes på Daily Planet som Clark Kent i hvad der skal forestille at være en hemmelig identitet. Jeg synes ikke det fungerer.

I virkeligheden handler det også om at finde en skuespiller

der virkelig kan spille en karismatisk Superman/Clark Kent. Det kan Henry Cavill absolut ikke – filmselskabet skulle have gjort meget mere ud af at finde en skuespiller som både kan spille ordentligt skuespil og også bære en storfilm som denne på sine brede skuldre. Henry Cavill er ikke den skuespiller og bliver det næppe nogensinde.



I sidste ende virker *Man of Steel* på mig som endnu en fantasi- og passionsløs Hollywood-version af et superheltekoncept som Hollywood faktisk ikke rigtig ved hvad de skal gøre med, nøjagtig som den seneste – og bravt kedelige – *Amazing Spider-Man* film (som Marvel har udliciteret til filmselskabet Sony). De eneste der kan lave ordentlige (superhelte)film for tiden er åbenbart Marvel Studios, som bevidst beskriver en verden som ville være sjov og underholdende at leve i, hvorimod især DC-figurerne filmverdener er dystre og utiltalende. Well, som inkarneret Marvel-fan må jeg medgive at mit indtryk er, at sådan har det altid været, også i tegneserierne. Marvel tager som regel de rigtige beslutninger, DC som regel de forkerte. DC-fans vil nok være uenige; well, then – lad skænderierne begynde!

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

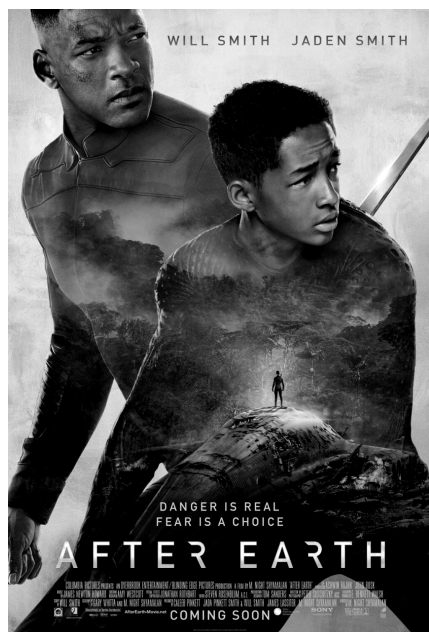
After Earth

Film, USA 2013, 100 min.

Instr.: M. Night Shyamalan

Manus: Gary Whitta og
M. Night Shyamalan efter idé af
Will Smith

Medv.: Will Smith, Jaden Smith



Det er tusind år efter at menneskeheden har forladt Jorden og bosat sig på den fremmede planet Nova Prime, som mest består af ørken. Hvorfor de forlod Jorden står ikke helt klart; det er muligvis fordi alting på Jorden blev giftigt for mennesker som en økologisk forsvarsmekanisme mod menneskenes misbrug af Jorden. Men det er også muligt at evakueringen skyldtes et ønske om at lade Jordens miljø være i fred, så det kunne komme til hæfterne igen. Handlingen drejer sig om at den respekterede general Cypher Raige (Will Smith) styrter ned på Jorden med sin søn. Generalen har brækket begge ben, så det er op til sønnen at tilbagelægge 100 km uspolet natur for at få fat i en nødsender som befinder sig i det ødelagte rumskibets afbrækkede haleparti. Samtidig er et farligt genmodificeret rovdyr sandsynligvis sluppet ud og skal også undgås/overvindes. Sønnike gør så hvad farmand siger, og det er så dét. Filmen går skuffende langsomt frem, og der sker ikke rigtig noget spændende eller uventet undervejs. Man tror at

Jorden er fyldt med farlige dyr og planter, men det bliver egentlig kun til nogle enkelte møder med nogle bavianer og så det løse. Det er desværre ret kedssommeligt.

Forholdet mellem Cypher Raige og hans søn, som der bruges lidt tid på at etablere inden styrtet, er en irriterende klische; det er fuldstændig ligesom i en militærfamilie i 1950'erne, hvor sønnen skal kalde sin far 'sir' og den slags. For mig er det dybt irriterende at en fremtidig kultur tusind år væk beskrives på så velkendt, stupid og konservativ en måde. Den centrale handling virker også som om hele pointen bare er at generalen skal gøre en ordentlig soldat ud af sin søn, så sønnen kan leve op til farens forventninger om at følge i hans fodspor. Meget gammeldags.

Når man kigger lidt dybere i temaerne, er der dog noget der begynder at dæmre. Så vidt jeg kan se, er filmen faktisk en moderne videreførelse af Herman Melvilles klassiske murstensroman *Moby Dick*. Temaet dér er at det er ørkesløst at kæmpe imod naturens kræfter; hvis man bliver ved, fører det kun til ens egen destruktion. Symbolikken i *After Earth* lader til at handle om at man skal respektere og acceptere naturen og finde noget i sig selv som leder til en sameksistens og samhørighed med naturen. Cypher Raige (= zero rage) repræsenterer en kaptajn Ahab – og en menneskehed – som har overvundet sit eget indre raseri over naturens grusomhed og uretfærdighed og besluttet at disciplinere sine følelser således at det er muligt at leve i harmoni med naturen. Og det skal den næste generation – sønnike – selvfølgelig også lære. I denne fortolkning bliver filmen til et helt okay lille kunstværk. Desværre synes jeg bare stadig ikke at det er helt nok til at gøre filmen virkelig interessant.

After Earth er af mange anmeldere – som selvfølgelig ikke har bidt mærke i den Melvilleske subtekst – blev haglet næsten ligeså langt ned i sølet som *Batt-*

lefield Earth, hvilket er et hysterisk og useriøst ekstreme (især eftersom *Battlefield Earth* i sig selv også er en del bedre end sit rygte). Men, man kan på en måde godt forstå det, fordi der simpelthen ikke sker særlig meget. 14-årige Jaden Smith er blevet hængt ud som en dårlig skuespiller, men hans præstation generede nu ikke mig. Will Smith er faktisk en fin skuespiller; selvom han er sammenbidt og udtryksløs gennem det meste af filmen, så spiller han faktisk sammenbidt og udtryksløs på ganske imponerede vis. Desværre fungerer filmen ikke særlig godt som science fiction, da der stort set ikke er noget drivende novum i den; den kunne næsten ligeså godt have forgået i enhver anden tilfældig (militær-)situation hvor der også var en jungle og nogle rovdyr involveret. Der er heller ikke nogen reel interesse for *world building*; for at gøre handlingsmiljøet levende via detaljerede, troværdige beskrivelser. I sidste ende suspenderer den ikke vores disbelief, og deri ligger dens underholdningsmæssige problem.



At filmen er henlagt til en fremtid hvor mennesket har forladt Jorden, som så er kommet økologisk på fode igen, synes jeg dog sætter godt fokus på store temaer som miljø-ødelæggelse og naturens urkraft. Filmen har nogle gode ideer i baghovedet, men det er bare ikke nok til at gøre filmen rigtig god. Den ender med at være gemen middelmådighed, og omtrent i kategori med den skuffende sci-fi-film *Oblivion* (anmeldt i forrige nr. af Himmelskibet) fra tidligere på året.

Karakter: 5 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

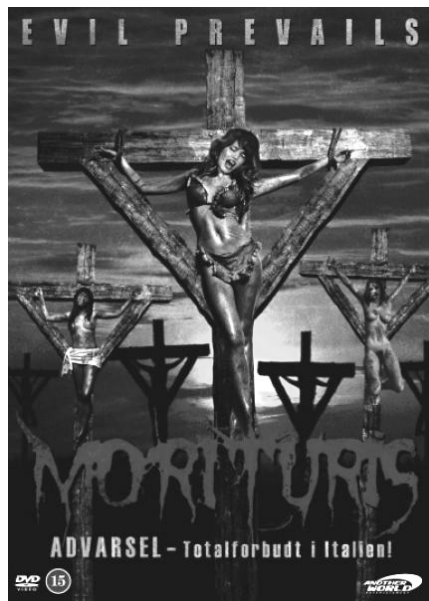
Morituris

Film, Italien 2011, 83 min.

Instr.: Raffaele Picchio

Medv.: Valentina D'Andrea,
Adrea De Bruynm.fl.

På DVD fra Another World Entertainment



“Zombiegladiatorer, korsfæstelse og patter – den her film kan da umuligt blive dårlig!” tænkte jeg smilende, da Tue stak mig anmeldereksemplaret af *Morituris* i hånden. Omslaget oses af 70’er-exploitation med en blodig illustration af unge, halv- og helnøgne kvinder, der vrider sig smertefuldt på de kors, de hænger naglet til, og en titelfont der mest minder om noget fra et dødsmetal-pladecover.

Den grufulde fortælling (der faktisk har hentet inspiration i en virkelig hændelse) omhandler to unge kvinder, der på en tur til Italien møder nogle fyre, som inviterer på sprut, stoffer og technofest. Kvinderne slutter sig ukritisk til dem og kører med ud i et afsidesliggende skovområde. Desværre har mændene mildest talt ikke reelle henseender, og den lovede fest viser sig at være en ond cocktail af tæsk og voldtægt. For at gøre ondt værre er den lille flok tillige trængt ind på et hjemløst område (og nu er vi forbi den del, der tager udgangspunkt i virkeligheden!), hvor fortidens gladiatorer stadig huserer og myrder alt levende der krydser deres vej.

Morituris er, ud over filmens titel, latin for “de som skal dø”, og det passer fint sammen med indholdet! Åbningsscenen viser en families udflugt til selvsamme skov mange år tidligere. Her lokkes en lille pige af sides af sin pædofile onkel. Før han når at forgribe sig på hende, dukker gladiatorerne op og slår ikke blot ham, men også pigen og resten af familien. Hermed etableret: De levende dødes straf har intet at gøre med overgrebs-handlinger – de straffer indtrængere helt uden skelen til øvrig skyld eller uskyld.

Herefter følger godt en times plot om udflugt og overgreb, tilsyneladende for at holde publikums afsky beskæftiget, indtil ovennævnte gladiatorer indfinder sig. Der er endda et sideplot, hvor der krydsklippes til en af gutternes venner, der er i færd med at torturere en kvinde til døde ved hjælp af bl.a. syre og en rotte (!). Der er da lidt karaktersammenspil forud for grusomhederne, men det er på smalltalk-niveau og formår ikke at vække interesse for de to hovedpersoner. Måske er det ikke engang fortællerens hensigt at etablere dem som sådanne, men blot sætte dem op ved siden af deres overgrebsmænd som ligeværdigt slagtemateriale?

Det forekommer mig at *Morituris* gerne vil være overraskende, ja, endda overrumplende, og alligevel synes den snarere forudsigelig og ligegyldig. De eksplicitte grusomheder og lidelser vækkede nok ubehag og afsky, men kom ikke ind under huden, da jeg ikke følte nogen tilknytning til karaktererne. Når gladiatorerne er så længe om at komme på banen, ville det have været velgørende med nogle scener med de to piger på egen hånd inden de mødte fyrene.

Jeg ved, det lyder enormt traditionelt og for nogle sikkert dødsdygt, men jeg havde nok egentlig foretrukket en gruppe mere almindelige mennesker, der kom på afveje og blev jaget vildt, hvor 3/5 ikke var fremmede voldtægtspsykopater. Så havde deres indbyrdes relationer og

respektive personligheder måske fået den nødvendige plads og hændelserne den tiltrængte, følelsesmæssige tyngde i stedet for blot at være en opvisning i ondskab. Det havde stadig været et tyndt plot, men god karakteretablering kan gøre meget for et sådant.

Som det er nu, mangler nedslagtningen fuldstændig substans, og det er synd, når der samtidig fornemmes en vis sans for filmiske virkemidler og billedsprog. Det er i øvrigt aften og derfor mørkt meget af tiden, hvilket til tider er irriterende, men også ofte meget effektivt – ikke mindst når de længe ventede zombiegladiatorer toner frem fra skyggerne.

De er mægtige, tavse og ildevarslede skikkelser, og synet af dem, der kommer gående på række som ‘the right stuff’, vækker minder om de væmmelige tempelridder-zombies ridt i Amando de Ossorios udmærkede *Tombs of the Blind Dead* fra 1972. Om end ujævn blev denne franchise nærmest en zombie-subgenre i sig selv, og som filmmonstre kan jeg se noget af det samme potentiale i førnævnte gladiatorer.

Desværre kommer *Morituris* ikke i nærheden af førnævnte film. *Tombs* havde da også sine påklistede scener med nøgenhed og overgreb, og jeg kan skam værdsætte både dette og blodige grufuldheder lige så godt som den næste horrorfan, men til forskel fra *Morituris* formåede den at få hovedpersonen til at føles som en hovedperson. Én jeg gad holde med!

Jeg ville så gerne have kunnet lide denne film bedre og sidde tilbage med ønsket om, at voldtægts-/zombie-ratioen havde tippet langt mere i zombiernes favør, da de absolut er filmens force. Den behøvede ikke være pæn og overgrebsfri af den grund, men følelsen af en decideret tortur- og voldtægtsfilm, der så får klasket en blodig zombiefilm oveni, føles måske lige anmassende nok ...

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

Ruben Greis

World War Z

Film, USA 2013, 116 min.

Instr.: Marc Forster

Medv.: Brad Pitt, Mireille Enos,
Daniella Kertesz m.fl.



På nær *Iron Man 3* har de fleste store sci-fi film i år – *Oblivion*, *Man of Steel*, *Star Trek Into Darkness*, *After Earth* – desværre været skuffelser, i hvert fald for mig personligt (og ja, jeg ved at flere er uenige). Heldigvis har vi stadig masser tilbage; ud over to superheltefilm (*The Wolverine* og *Thor: The Dark World*) er der også følgende potentielt seje sci-fi film at se frem til: *Pacific Rim*, *Elysium*, *Ender's Game*, *Riddick* og *Gravity*. Og vi må heller ikke glemme den overnaturlige komedie *R.I.P.D.*, som ser ret fed ud. Og endelig er der så den stort anlagte zombie-film *World War Z*, som allerede i skrivende stund er aktuel.

Brad Pitt spiller en ikke nærmere specificeret FN-konfliktløser ved navn Gerry Lane, som tidligere har været sat ind under diverse krige og humanitære katastrofer. Han kan bevare det kolde og koordinerende overblik i tilspidsede situationer – især i den Tredje Verden – og tage hurtige beslutninger når det brænder på. Han forlod dette vigtige job for at være sammen med sin familie, så han har altså vendt heltelivet ryggen og overtales

kun til at tage det op igen fordi hans familie ellers ikke vil blive hjulpet af FN. At den globale civilisation er ved at falde fra hinanden, rører ham åbenbart ikke.

En løbsk virus (eller hvad det nu er) gør folk til hurtigtløbende zombier i rasende fart, med en inkubationstid på kun 12 sekunder fra man er blevet bidt eller kradset. Brad Pitt tager rundt i verden på jagt efter 'patient zero' eller for at opdage en immunitet. Undervejs må han undslippe zombie-angreb efter zombie-angreb.

Filmen er desværre endnu en skuffelse; den laver mange basale fodfejl, både i almindelig handlingskontinuitet og i spændingskurven, som fungerer meget dårligt. Utrolig mange detaljer i både spredningen af epidemien og beskrivelsen af samfundssituationen ignoreres totalt eller giver ingen mening. F.eks. påstås det at den internationale luftfart er "the perfect delivery system" for virussen, men det ville jo kræve at flyene når deres destinationer – og med en inkubationstid der gør ebola til skamme er det ganske umuligt. Man ser endda i filmen en situation med et udbrud på et fly, og det styrter ned efter et par minutter. Så alt hvad der hedder timelange flyture vil slet ikke kunne lade sig gøre.

Filmens klimaks er en liste-sig-stille-gennem-et-laboratorie scene – det kan godt være det er videnskabsrelevant og alt muligt, men særlig underholdende eller tilfredsstillende er det ikke.

Det helt store kritikpunkt er at filmen ikke er 'pulpy' nok. Den mangler fuldstændig den lidt overdrevne og let satiriske tone som sådanne film helst skal have. Måske er det en bevidst pointe at denne film (ligesom den bog, den skal forestille at være inspireret af) er anderledes, men historien og personerne er alt, alt for tynde til at kunne bære denne realisme. I stedet for bliver den for latterligt pæn og stueren i forhold til sit splatter-emne. Der er næsten intet blod, og man ser overhovedet ikke hvad de farlige zombier gør

når de får fat på et menneske. Det skal vel forestille at folk bliver bidt og revet og derved smittet, men man ser aldrig zombierne gnaske på nogen ofre. Ligeså snart de har bidt, er de øjensynlig på farten igen efter næste offer. Man skulle tro at zombierne havde brug for at spise, især med al den energi de bruger på at løbe, men det virker som om de er totalt styret af deres virus/parasit, som kun vil inficere andre værter og ikke spise dem.

Den smarte løsning på det centrale problem (er det mon det 'twist', folk på nettet snakker om, som blev omskrevet 4-5 gange?) virker ikke særlig smart, eftersom virussen allerede i filmen er muteret fra en inkubationstid på 15 min. til 12 sekunder og derfor nemt på kort tid burde kunne udkonkurrere den løsning, de finder.

Da hovedpersonen så efter næsten to timer siger at dette ikke er slutningen, så tænkte jeg, "Nej, det håber jeg fanme ikke! Forhåbentlig kommer der nu et ordentligt 30-minutters action-klimaks!" Men det gjorde der ikke. Det var slutningen. Nå.

Via lidt research på nettet erfarer man at instruktørens intentioner med filmen havde en del mere at gøre med god personudvikling og underholdende fortællestil (mere blod!), men Brad Pitt og de øvrige pengemænd satte deres vilje igennem om at gøre filmen PG-13, så den kunne ses af hele familien, og i øvrigt fjernede de instruktørens diverse budskaber. Og gav Brad Pitt meget mere screen-time. Alt dette vel at mærke efter at den oprindelige version af filmen var færdiglavet, så de blev nødt til at klippe den helt om og optage en ny slutning, m.m.

Vi ser altså her en kastreret film, som med stor sikkerhed vil være en del bedre i en eventuel Director's Cut-udgave, som vi så må håbe på kommer på et eller andet tidspunkt.

Karakter: 3 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Iron Man 3

Film, USA 2013, 130 min.

Instr.: Shane Black

Medv.: Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Guy Pearce, Don Cheadle, Ben Kingsley, m.fl.



Marvel fortsætter sit triumftog af velproducerede superheltefilm med *Iron Man 3*. Denne gang har Marvel dog overladt (udliciteret?) en stor del af kontrollen over filmens helt og historie til Shane Black, forfatter-instruktøren bag film som *Lethal Weapon 1 & 2*, *Last Action Hero* og *Kiss Kiss Bang Bang*. Det har resulteret i en film som er ret anderledes end de to første *Iron Man*-film – efter min mening desværre ikke til franchisens fordel. *Iron Man 3* er stadig en god film, men ikke i samme topklasse som de to første, som jeg er kæmpefan af – min oprindelige anmeldelse af den første film var godt nok lidt behersket, men jeg er siden kommet til at elske den i en grad så den har høstet 10 ud af 10 mulige stjerner. Den tredje film i serien fokuserer mere på forholdet mellem Tony Stark og Pepper Potts, hvilket ikke i sig selv er en dårlig ting; både Downey Jr. og Paltrow er jo fremragende i deres roller. Desværre sker det på bekostning af Iron Man-personaen, som i denne historie hænges ud som en krykke for Starks manglende selvtillid. Filmen bliver på flere måder en

tand for mørk til at det klinger godt med ånden fra tegneserien, men man er altid yderst underholdt, da der også er mange komiske indslag. Der er to skurke, hvoraf den ene viser sig at være et skalkeskjul for den anden, på en meget humoristisk måde. Ben Kingsley er storslået som, øh, den ene af Mandarinerne!

Filmens slutning er nu skuffende. Udover at det virker lidt som om Iron Man-identiteten helt opgives, så er der en sekvens på omtrent 5 sekunder hvor Stark får en hjerteoperation som helt kurerer ham for de farlige metalsplinter han pådrog sig i den første film. Dette er en lige lovlig nem løsning i betragtning af at plottet i begge de to første film var helt afhængigt af hans hjertetilstand – de historier bliver ligesom lidt skyllet ud med badevandet her. Morsomt nok er der dog nogle scener i den kinesiske version (!) af filmen som giver flere detaljer om denne operation – med to berømte kinesiske skuespillere som kirurgerne! Marvel Studios blev nødt til at inkludere disse scener for at få adgang til det kinesiske marked, som stiller bestemte krav om “kinesisk kulturindhold” i de film, der vises. Jeg håber meget at disse ekstrascener vil være at finde på Blu-ray-udgaven når den kommer. Men i hvert fald: en ganske fin og underholdende film, som dog ikke er helt i perfekt topklasse.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

The Wolverine

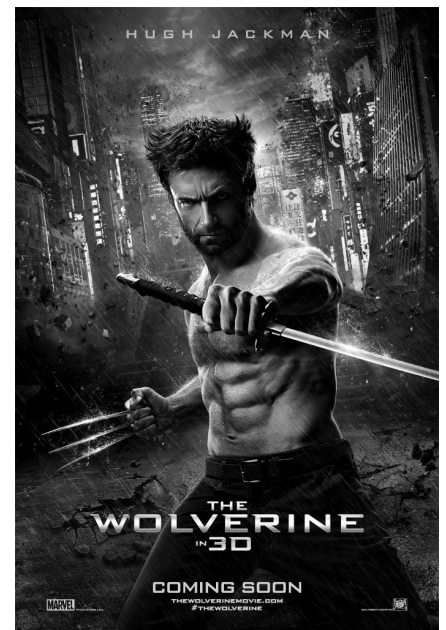
Film, USA, 2013, 126 min.

Instruktør: James Mangold.

Med bl.a. Hugh Jackman, Rila Fukushima og Will Yun Lee.

Tilbage i 1975 fik tegneserieforlaget Marvel en god idé. De ville lave en superhelteserie, som var lidt anderledes end alle de andre. Der skulle blandt andet være superhelte fra andre steder end USA med, og der skulle være unge superhelte. I stedet

for at finde på noget helt nyt, tog man den gamle serie *X-Men*, beholdt hvad man syntes var godt i den, og smed resten ud. Det blev en af de mest succesfulde tegneserier nogensinde. Blandt superhelte i serien fandt man en canadisk superhelt ved navn Wolverine. Han var en rigtig ‘tough guy’ med cigar i munden, rappe replikker og en meget frastødende personlighed. Senere fik blandt andre den meget kampsportsglade tegner/forfatter Frank Miller figuren under behandling. Wolverine blev forvandlet fra bums til japansk ronin med krigerkodeks. Det er denne udgave af Wolverine, der nu er en af de mest populære superhelte i verden og som bliver



brugt i filmen *The Wolverine*.

Historien foregår, så vidt man kan gætte sig til, et stykke tid efter begivenhederne i den tredje *X-Men*-film (ikke at forveksle med den seneste, som foregår lang tid før). Her døde en lang række af Wolverine/Logans venner, og han blev åbenbart så nedtrykt over det, at han nu lever som bums i nogle bjerge nær en lille by. Det er et klassisk setup for en film – helten vil ikke være helt mere, og nogle skal overtale ham til (igen) at blive det. Ellers skuffer han en masse folk i biografen. Det er nu ikke så let at få ham overtalt, men i første omgang lykkedes det at få ham lokket til Japan, hvor en japansk soldat, hvis liv han redde-

de under Anden Verdenskrig, ligger for døden. Her bliver han så draget ind i flere forskellige skurkes onde planer og bliver nødt til at vise sig som den superhelt alle andre end ham selv (og en af skurkene) ved at han egentlig er.

Der har været en del foromtale af filmen, hvor vi har fået at vide at det er en anderledes superheltefilm. Den skulle fokusere mere på Wolverines person end på action. Det kan jeg heldigvis/desværre røbe ikke er tilfældet. Jeg havde gerne set at det tema, som kun antydes i filmen, var blevet brugt til noget mere: Wolverine er temmelig gammel. Den evne han har til meget hurtigt at hele ethvert sår, gør også at han ikke ældes. Men udødeligheden har den pris at han efterhånden mister alle dem man holder af og selv bare skal leve videre. Så måske er Wolverine blevet gammel nok, og har bare lyst til at dø? Temaet bliver bare aldrig til mere end en smart måde at lade ham spille den modvillige helt på.

Der er rigeligt med kampscener i filmen. Der kommer banditter, ninjaer og andre navnløse horder af underordnede skurke spingende ind i næsten enhver scene. Dem som ikke er navnløse, er der også rigeligt af, og de har hver deres planer og loyaliteter, som af og til skifter af ikke helt åbenlyse årsager. Actions-scenerne svinger noget i kvalitet, men der er en enkelt som jeg syntes var helt fantastisk. Desværre var der også en af dem der slet ikke virkede for mig, den store slut-kamp-scene.

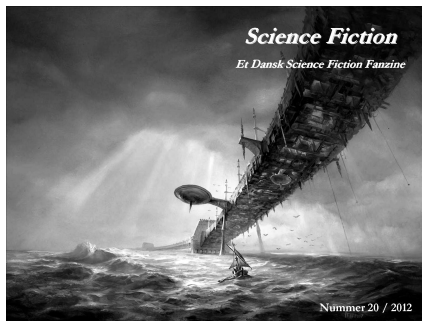
Meget få af personerne nåede at få en personlighed som er til at huske og forstå. Hugh Jackman gør det som sædvanligt godt. Han formår at gøre Wolverines forvandling fra superhelt til bums og tilbage til superhelt troværdig. Også Rila Fukushima, en japansk fotomodel uden megen skuespillerfaring, gør et fint arbejde som Yukio, der faktisk i det meste af filmen er en del mere superhelteagtig end Wolverine. Ingen af skurkene sagde mig derimod ret meget.

The Wolverine er desværre plaget af et alt for rodet plot. Det er meget svært at følge med i hvem der gør hvad og hvorfor, og det der sker til sidst, giver bare slet ikke mening. Der er for eksempel et par elementer i plottet, som ser ud til at være hugget fra *Prometheus*. Spørg mig ikke hvorfor! Men det meste af filmen er ganske underholdende, hvis man er til actionfilm, og Jackman er god til fastholde folks opmærksomhed, så man ikke så let opdager manuskriptets svagheder. Jeg så den i 3D, men som en af det mindretal teknologien ikke virker på, kan jeg bare være irriteret over at de ikke er nået meget længere end 1950'ernes papbrillefilm, så jeg skal sidde med et par ekstra briller på under hele filmen for ikke at se dobbelt.

Flemming R..P. Rasch

Science Fiction 20 + 21

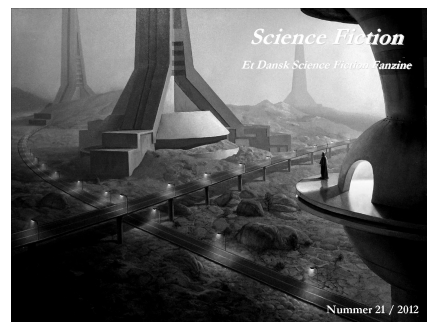
Novellemagasin, 2012
Red. Knud Larn
68 sider + 60 sider



Knud Larn er en dansk kunstner som bl.a. har en hjemmeside for international science fiction. <http://sffportal.net>, og udgiver bladet *Science Fiction*. Det er en konkurrence med et nyt tema hver gang. I de to anmeldte blade var det 'Fremtidens Super-skurke' og 'Danskerne & Fremtidens Jul'.

Knud har kontakt med en kunstner som laver ret gode forsider til bladet. De er på et ret højt niveau hver gang. Formatet er hæftet A5. Jeg syntes godt at skriften i selve bladet kunne gøres lidt pænere.

Historierne er af forskellig kvalitet. Jeg fandt tre rigtig



gode historier. Der er andre historier som godt kunne bruge lidt mere arbejde og måske er en anelse kedelige.

De tre gode historier er:

- "Det der kommer op af dybet" af Jesper Rugård Jensen
- "Intergalaktisk jul på rumskibet Inxenzor Lactia III" af Nikolaj Carlsen
- "Det handler om eliminering" af Morten Carlsen

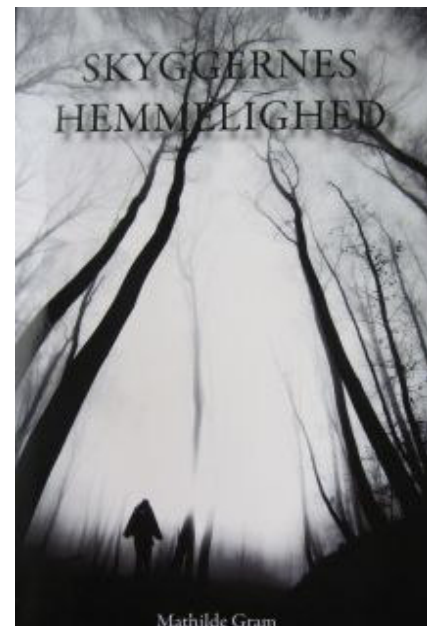
Jeg vil give bladene 6 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe

Skyggernes hemmelighed

Roman af Mathilde Gram
Skriveforlaget 2013
298 sider, 179 kr.

Kan downloades som gratis e-bog fra www.skriveforlaget.dk



Mathilde Gram er en ny forfatter på den danske scene. Hun har for nylig skrevet sin debutroman, *Skyggernes Hemmelighed*. Den handler om en pige som bli-

ver voldtaget og derefter trækker sig ind i sig selv. Hendes ydre verden kommer til at fylde mindre end hendes indre verden. Hun indlægges derfor senere på hospitalet.

Som mand ved jeg ikke om det er en realistisk reaktion på en voldtægt. Er det sådan man reagerer? Det er svært at sige helt sikkert. Der er masser af angst og frygt i pigens liv som følge af det. Hun får ikke anmeldt voldtægtsmanden med det samme og føler en del skyld selv.

Bogen er skrevet i et lidt gentagende sprog. Det samme gentages på mange forskellige måder sådan at meningen pensles helt ud. Det er så at sige en begynderroman, men det er spændende at se hvad der mere kommer fra denne kant.

Romanen har fantastiske elementer i form af skyggerne i den indre verden. Det er dog ikke en bog som vil blive læst for det fantastiske skyld, vil jeg tro. Den lægger mere op til denne krise i pigens liv.

Jeg vil give romanen 7,5 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe

Fantasmagori nr. 10

Tegneserie, 2013

Ondskabens Flydende Vatikan

64 sider i sort/hvid

Tekst og tegninger: diverse

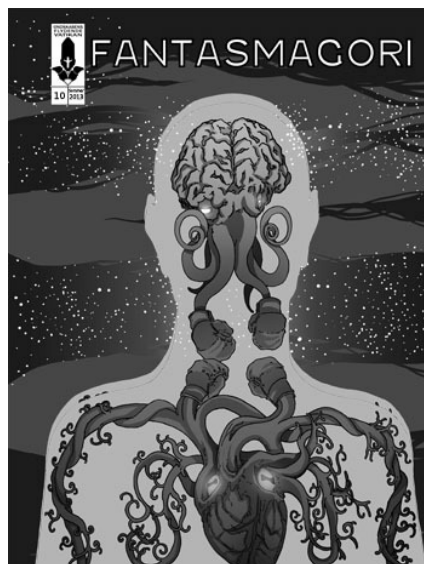
Kan downloades som gratis PDF fra www.vatikan.dk

Til Komiks-messen i 2010 fik jeg fingre i første nummer af tegneserie-antologiserien *Fantasmagori*, som er produceret af det lille amatørforlag Ondskabens Flydende Vatikan. Til Copenhagen Comics (det nye navn for Komiks) i 2013 viste det sig så at serien var nået til nr. 10, hvilket jo er imponerende. Det viste sig dog også at nr. 10 var sidste nummer i serien, da den til efteråret vil blive erstattet af en ny antologi-serie. Det er godt at se at disse folk holder fast i både entusiasmen og produktiviteten!

Album nr. 10 består af fem historier af meget forskellig læng-

de. Alle er lavet af enkeltpersoner som står for både historie og tegninger. Den første historie, "Natten er ung" af Rodrigo 'Roman' Mendoza, er en 17-sider lang beskrivelse af en typisk weekend-druktur i København, med alt hvad dertil hører af koncert og flirten og opkast. Tegnestilen er rimelig grov og enkel, med store billeder og tykke streger, og en udmærket brug af sort til at sætte den natlige stemning. Problemet er dog at der ikke er nogen konflikt som sådan, men blot en beskrivelse af et forløb.

Anden historie, den 11-siders "Hvalsteg og vindfrikadeller" af Johannes Havelund, foregår i en slags alternativ virkelighed hvor flyvende hvaler jages af hvalfanger-luftskibe. De løber så ind



Sky Shepherd; et øko-luftskib som prøver at stoppe hvalfangerne. Det er en sjov historie med en del politiske kommentarer, omend både hvalfangerne og Sky Shepherd omtales meget kritisk (måske fordi man kun hører dem omtalt i deres modstanderes ord). Tegnestilen er rigtig god; en klassisk og ganske realistisk europæisk stil med let karikerede elementer. Der er forskellig billedopbygning på hver side, uden at det kammer over. Tegneteknisk vil jeg udnævne denne historie til dette nummers bedste, omend figurerne og tonen i historien måske er lige lovlig temperamentsfulde.

Historie nummer tre er "Udbryderhønen" af Rikke Lindskov Loft (9 sider). Det er en dialog-

løs, fabellignende ting om en høne i en hønsegård, som er træt af at spise korn og vil over hegnet så den kan spise salat og orme fra køkkenhaven ved siden af. Det er en underholdende historie, fordi hønsene er tegnet meget udtryksfuldt, og tegnestilen er hjulpet rigtig godt på vej af en række velvalgte computer-effekter og en flot brug af gråtoner. Man kan heller ikke lade være med at se historien som et symbol på et menneske der gerne vil 'out of the box', hvilket så ender med at få nogle sociale omkostninger.

Den fjerde historie er "Krager" af Peder Riis (17 sider). Den fortsætter fugletemaet og handler om en voldsom 'bandekrig' mellem krager og måger! Handlingen udspiller sig inde i det hektiske byliv, mens redegørelse foregår ude på landet, hvor der er anderledes fredfyldt. Historien har masser af både velfungerende konflikt og dialog. Om historien indeholder en specifik symbolik (indvandrere mod rockere?) skal jeg ikke kunne sige, men den giver fin mening som en ligefrem beskrivelse af den naturlige konkurrence der foregår mellem krager og måger i indre by; det er tydeligt at forfatteren har gjort sig en del overvejelser om hvad der egentlig sker mellem storbyens mere skræppende indbyggere. Tegnestilen er effektiv og baseret på et godt studie af fuglenes kropssprog, samtidig med at der også er lidt karikerede og antropomorfe detaljer ved fuglenes adfærd.



Den sidste historie, "Den onde" af Patrick Leis, er kun på to sider, men det er to sider med mange små billeder. Den omhandler en børnelokker som samler en pige op der nok er noget lidt andet end han tror ... Det er Leis' første tegneserie, og den er effektivt og meget detalje-

ret tegnet. De mange billeder (9 på første side og 13 på anden) fungerer udmærket i albumformat; de ville nok have været for små hvis historien var trykt i et hæfte i mindre format. I en tid hvor tegneserier ofte er 'decompressed', dvs. fyldt med meget store billeder, er det dejligt at se en historie som er en 'throwback' til de gode gamle dage hvor der skete mere pr. side, både hvad angår tekst og tegninger. Masser af små nørklerier og detaljer ser for det meste godt ud på en tegneserieside, men det kræver jo en tegner som gider bruge den tid det tager, og dem er der tilsyneladende ikke mange af i dag. Men tegneserier har jo mange forskellige og hver især effektfulde udtryksformer, og det får man rigtig godt syn for i denne antologi. Det bliver spændende at se hvad denne gruppe tegnere finder på næste gang!

Tue Sørensen

Forvandlinger

Novelle-antologi, 264 sider

Forlaget Langdyssen 2013

Redaktør: Flemming R.P. Rasch

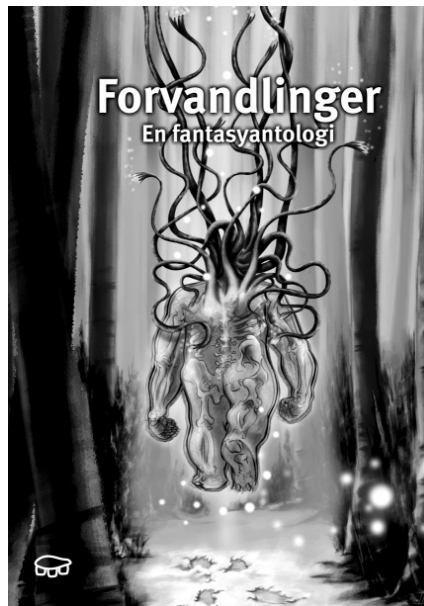
Flemming Rasch er aktuel med en bog fra eget forlag, bestående af en række fantasy-noveller skrevet af danske forfattere som er velkendte i de fantastiske genres fanmiljø.

Antologien lægger ud med en fortsættelse til H.C. Andersens "Fyrtøjet", ikke overraskende begået af Lars Ahn Pedersen, som i fin og vanligt velafmålt stil beretter om hvad der siden skete med soldaten og hundene.

"Nattens åbne døre" er titlen på Jesper Rugårds tankevækkende og symbolske fortælling om en heks og hendes datter, som begge drømmer om ambivalente maskuline kræfter. Det er en stemningsfuldt skrevet og særdeles imponerende historie som i kunstnerisk udførelse klart er den mest litterært vellykkede historie, jeg hidtil har læst fra Jespers hånd – og måske denne antologis bedste indlæg.

A. Silvestri bidrager med "Et studie i lyst"; en levende fortalt historie om en prostitueret i en middelalderverden som grænser op til diverse andre eksotiske verdener. Historien fortælles til en nysgerrig videnskabelig ud-sending fra en af disse verdener, hvad der er et godt valg som også sikrer slutningen det nødvendige twist.

Nr. fire er Henrik Larsens lidt lange (30 sider) men velskrevne "En nat i katakomberne", hvor en gadedreng indgår et væddemål med vennerne om at han kan tilbringe natten i den lokale kirkes kolde katakomber, som er fulde af kranier og knogler. Her-nede render han uventet ind i en underlig præst som går og snak-



ker med de døde, og de to underholder hinanden med kulørte historier om drager og skattejagter, alt imens katakomberne bliver koldere og koldere ...

Den femte historie, "Rakshasa", er begået af Bjarke Schjødt Larsen, og foregår i en fantasy-version af Indien kaldet Endia. En ond maharaja inspirerer en gruppe oprørere til at bruge magi for at få udskiftet maharajaen med en bedre erstatning, men det går ret galt. Historien er tydeligt velresearchet og inspireret af ægte indisk kultur, og det er meget forfriskende med et så usædvanligt og eksotisk setting. Balancen mellem dialog og beskrivelse er også god.

Så har vi Richard Ipsens

"Bjergløven", en eksotisk sword & sorcery-historie der på det nærmeste foregår i Robert E. Howards hyboreanske tidsalder. En stærk kriger drages ind i et eventyr som involverer en krigerkvinde, hans tvillingebror og en hævngherrig trolldmand. Richards erfarne skrivestil formelig drypper af fugtig og duftende stemning, så man føler sig effektivt hensat til en magisk og levende fantasy-tid.

Klaus Æ. Mogensen byder herefter på "Kløer", som også foregår i en indisk-inspireret fantasy-verden, og også minder lidt om Klaus' roman *Dimensionspiraterne*; muligvis foregår den i samme univers (nej – red.).

Et handelsskib får til opgave at transportere en sultans enke til Kejserstaden, men én af personerne i sultanaens følge er ikke hvad vedkommende giver sig ud for at være. Handelsskibet (og andre skibe i denne verden, må man gå ud fra) flyver fra sted til sted via et interdimensionelt hav der kaldes Stratum, hvilket virker originalt, omend det så ikke står helt klart for læseren om de forskellige steder/byer så også er i forskellige dimensioner, planeter, eller i samme verden (jeg tror dog mest på det sidste).

"Isfyrsten" af Rasmus Wichmann, om en røverbandes kamp mod et monster (eller hvad denne isfyrste nu er for en fisk), er en til tider lige lovlig vulgær affære. Jeg kan dog godt lide den verden, den (og andre af forfatterens historier) foregår i; Rasmus får anvendt sin baggrund som historiker til at tilføje interessante strejf af autentiske antikke kulturer til sin fantasy-verden, hvilket gør den karakteristisk. Der er også adskillige sjove indfald, men desværre er der for meget dialog og for lidt beskrivelse, og nogle af detaljerne er forvirrende; hvad var det f.eks. for en 'han' som Enu havde været slave af? Isfyrsten selv, eller ...? Det syntes jeg ikke stod helt klart.

Sarah Fürst tegner sig for en slående sorgfuld og bitter-sød 4-siders historie – "Lille kat" – om hvad der ville ske hvis små børn

var i stand til at gøre alvor af nogle af de pudsige ting, de går og siger ...

Gudrun Østergaards bidrag hedder "Refugiet" og præsenterer os for en spændende idé der ville egne sig rigtig godt til en tv-serie: blandt store containere på havnen er der én som åbner sig hver gang en uskyldig er på flugt, hvor vedkommende kan skjule sig sammen med mange andre, så længe det skal være. Det er et tesserakt-koncept, hvor containeren er meget større indeni end udenpå og udgør en slags symbol på den højere retfærdighed.

Dernæst får vi "Peregrination gennem København" af Thomas Strømsholt. Det er en ganske original historie om at søge efter et alternativt København; det København som kunne have været, hvis alle de gamle bygherrens drømme og intentioner var blevet realiseret. Plottet er opbygget omkring en gammel, mystisk bog fra 1877 og udgør en interessant og inspirerende idé; poetisk og melankolsk i udførelsen, og med et flot og mangefarvet billedsprog.

Så er der "Fantastikken" af redaktøren selv, Flemming R.P. Rasch. Det er en klassisk fantasy-fortælling om en gruppe eventyrere i en magisk verden, som er ude og lede efter 'Fantastikken'; et artefakt som opfylder ønsker! Historien handler om gruppens genvordigheder i et hult bjerg der er som taget ud af en Indiana Jones-film. Figurerne har generelt dagligdags danske navne, hvilket virker en smule underligt. Det er muligt at det er gjort for komisk effekt (?) eller for at gøre det her til en specifikt dansk fantasy-verden, men jeg har lidt af en kæphest omkring navne; jeg synes at person- og stednavne på eksotiske lokationer også bør være eksotiske. Eksotiske navne fylder mere op under min fantasi. Men dét er som sagt bare en af mine egne kæpheste.

Sidste historie er Lars Konzacks "Ellevild", hvori vi følger en fyr fra den moderne verden som mener at han inderst inde er el-

ver (endda mere en *Elfquest*-elver end en Tolkien-elver) og hvordan han finder sammen med ligesindede på dertil indrettede kongresser. Realismen ved dette fejler ikke noget; jeg havde for tyve år siden selv en penne-veninde som mente at hun inderst inde var *Elfquest*-elver (og i øvrigt samtidig Goth). Hovedpersonens elvernavn – som det ville være en spoiler at nævne – skaber en del genvordigheder, og jeg havde lidt forfatteren mistænkt for at ville latterliggøre denne subkultur, men det var heldigvis alligevel ikke tilfældet. Historien, om end kort, er medrivende fortalt og en fin krølle på denne antologis hale.

Den endelige dom over bogen er absolut positiv; mange af historierne er mindeværdigt originale og ville bestemt ikke være malplaceret i en udgivelse fra et større, professionelt forlag. Det mærkes klart at de fleste af forfatterne ikke længere er begyndere, men er ved at blive rigtig erfarne ud i det sproglige.

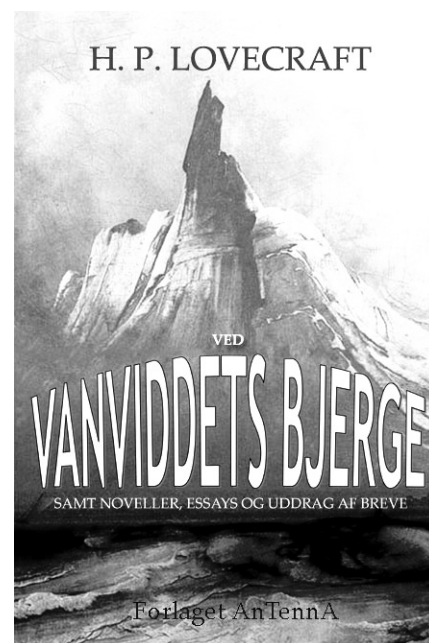
Tue Sørensen

Ved vanviddets bjerge Novellesamling, 276 sider af H.P. Lovecraft Forlaget AnTennA, 2013

Da jeg for år tilbage begyndte at interessere mig for Lovecraft og hans historier, var det meget begrænset hvor ofte man stødte på hans navn. Nu genudgives historierne igen og igen, og listen over bøger indeholdende forfattere der er blevet inspireret af Lovecraft, vokser med en utrolig hastighed. Ligeledes udkommer der utallige tegneserier, film og spil der genfortæller eller henter inspiration hos den gamle mester. På brætspil-siden tror jeg der inden for de sidste 5-6 år er kommet mindst 10 nye spil hvor handlingen finder sted i Lovecrafts univers. Hans navn og inspirationen fra hans værker dukker op i en grad så man næsten dårligt kan omtale ham som en kultforfatter længere. Dette kunne man selvfølgelig ærgre sig

over, hvis man helst vil sidde og føle at man er en del af en obskur kreds der dyrker en overset kunstner. Jeg syntes dog bestemt kun at det er godt at se at disse værker bliver formidlet mest muligt ud, og at kendskabet til Lovecraft bliver udbredt.

Den seneste Lovecraft-bog på det danske marked er *Ved vanviddets bjerge*, udgivet af forlaget AnTennA. Bogen indeholder tre af de væsentligste af Lovecrafts historier, hvoraf to tidligere har været udgivet på dansk bl.a. i de bøger der udkom omkring 1995 på forlaget Interpresse, oversættelser som har mødt en del kritik for at være mangelfulde og fejlbehæftede.



To af disse Interpressebøger blev genudgivet på forlaget Zoom i 2011. Der var dog ikke blevet rettet i oversættelserne, til gengæld var der blevet tilføjet forside som ikke passede særligt godt til historierne. Ud over i Interpresse- og Zoom-udgaverne, har novellen "The Call of Cthulhu" også tidligere været udgivet i antologien *Frygtens Herrer*, og dér i en rigtig god udgave. Denne bog har dog været udgået i mange år, så det er fint at få disse historier udgivet på ny.

Novellen "At the Mountains of Madness" har der yderligere været en del opmærksomhed på, da filminstruktøren Guillermo del Toro nu i flere omgange har ar-

bejdet på at filmatisere historien, hvilket jeg tror han vil være den helt rette til at gøre. Historien er om en videnskabelig ekspedition til Antarktis, der støder på meget mere end forventet. Ved en hidtil ukendt bjergkæde finder de ældgamle rædsler og biologiske uhyrligheder der beviser at der for millioner af år siden kom væsner fra universets dyb, der slog sig ned på jorden og formede det liv vi kender i dag. De finder dog meget mere end beviser for at disse væsner var her for længe siden, de finder også spor der ikke er nær så gamle.

“Kaldet fra Cthulhu” (“The Call of Cthulhu”) er nok Lovecrafts mest ikoniske fortælling. Den har hans næsten klassiske opbygning hvor en person fortæller om de opdagelser han har gjort imens han har undersøgt mystiske hændelser og overleveringer. Det er overleveringer fra kunstneren der vågner og i søvne har lavet figurer af væsner der ikke er af denne verden og ikke mindst af sømanden hvis skib blev bragt ud af kurs og havnede på en ukendt ø hvor alle vinkler var forkerter, og hvis beboere havde dvælet i æoner for nu at stige op og regere verden på ny.

I både “Kaldet fra Cthulhu” og “Ved vanviddets bjerge” er mennesket blot nogle der er tilstede imens universets kræfter er på spil. I “Drømmene i Heksehuset” er der dog et menneske i centrum, selvom det stadig er kræfter fra ukendte universer der er på spil. I novellen følger man den unge Gilman der studerer matematik og folkløse og som er kommet på sporet af at visse geometriske konstellationer kan bruges til at åbne porte imellem dimensioner. Som altid skal man dog huske, at åbner man en dør, så kan det der venter på den anden side også komme igennem. Han har taget logi i et hus hvor der tidligere har boet en kvinde der blev dømt som heks. Dommen blev dog aldrig eksekveret da hun forsvandt sporløst fra sin celle. Hans ophold i huset får ham til at have modbydelige drømme som både

inkluderer heksen og rejser til dimensioner der ikke er lig vores.

Ud over de tre noveller samt et kort essay, indeholder bogen også en kort biografi om Lovecraft, samt et godt og spændende kapitel omkring de temaer som Lovecraft har taget op i de tre noveller.

Lovecraft er kendt og nærmest berygtet for at kunne være svær at læse pga. tung og forældet sprog. Dog var han meget stilbevidst, og hans ordvalg var ikke tilfældigt. Dette gør at han er meget svær at oversætte, for mange af de ord han bruger, findes der ikke gode ækvivalenter til på dansk, og det kan i det hele taget være svært at få oversættelsen til at flyde godt. Denne bog er oversat af Jacob Friss Andersen, og han har gjort et rigtig godt stykke arbejde. Der er et godt flow i sproget, og man kan virkelig fornemme at der er blevet arbejdet med oversættelsen, for både at være tro imod originalerne, men også at gøre dem læsevenlige for læsere der ikke nødvendigvis er bekendt med Lovecraft. Stor ros for oversættelsesarbejdet.

Lovecrafts forfatterskab var ikke specielt omfattende, så det er kun naturligt at de samme historier bliver genudgivet igen og igen, men også godt når der gøres plads til historier vi ikke har set på dansk endnu. Dog var det med lidt ærgrelse at jeg så at det var “Dreams in the witch house” der var den nye her, da jeg netop selv havde lagt sidste hånd på en oversættelse af samme novelle til en kommende udgivelse. Men de forskellige oversættelser der efterhånden findes af flere Lovecraft-noveller åbner op for et studieprojekt med at sammenligne disse, i et studie i kunsten at oversætte Lovecraft. Det er en af de studier jeg har på min to-do-liste til når jeg engang får god tid.

Alt i alt en rigtig god Lovecraft-udgivelse, som jeg håber bliver starten på flere lignende udgivelser fra Jacob Friss Andersens og AnTennAs side, for der er stadig meget Lovecraft

der endnu ikke er oversat til dansk.

Thomas Winther

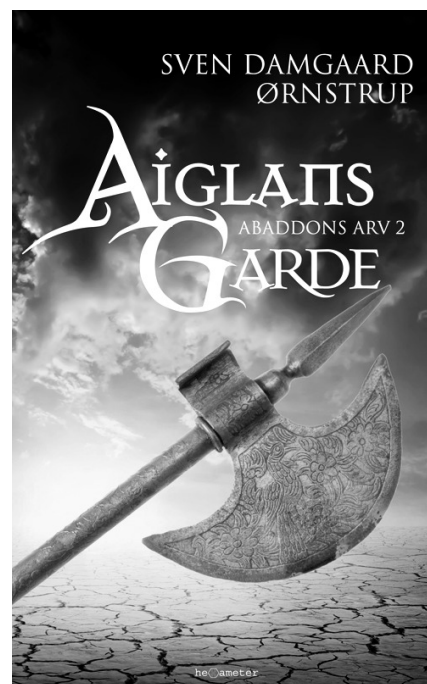
Aiglans Garde

Roman af

Sven Damgaard Ørnstrup

Forlaget Hexameter, 2013

527 sider, 200 kr.



Aiglans Garde er andet bind i Sven Damgaard Ørnstrups fantasyserie Abaddons Arv. I bind et (Vraggods, 2010) blev de tre unge venner Marlen, Erik og Odd spredt i den uoplagede verden efter deres landsby var blevet plyndret. I bog to følger vi hvordan det videre går dem dér hvor de er havnet. Det har vist sig at Marlene har magiske evner, og hun er derfor kommet i lære for at studerer Entilos, som er navnet for den magi der findes i denne verden. Uddannelsen går meget ud på at komme i kontakt med sig selv og finde en indre ro. Der er dog ikke kun ro på stedet, og Marlen kommer ikke lige godt ud af det med alle de andre. Der er også nogle af de mandlige studerende der viser lidt for meget interesse for hende. Hendes evner ud i Entilos gør at det bl.a. lykkedes hende at få en form for kontakt til sin bror Odd, og hun redder ham fra at drukne. Det lykkedes

hende også at få en kontakt igennem til sin kæreste Erik. Her opdager hun dog at han måske ikke helt tænker så meget på hende længere.

Erik er kommet ind i garden og er i træning som soldat. Han viser sig at have evner inden for kamp, og det virker til at krig falder ham naturligt. Han får hurtigt nye venner i garden, og da der såvel er kvinder som mænd, så har han også fundet mere end blot venner.

Odd, der er bror til Marlen, er draget ud for at lede efter hende. Han render dog ind i problemer da han opsøger en spåkone i forsøget på at finde sin søster. Han afbryder et ritual og finder sig pludseligt på flugt sammen med Esmeralda, en af spåkonens tjenestepiger, som stod til at skulle ofres.

De tre unger havner således hver især i problemer, men med hjælp fra nye venner, forsøger de at klare sig igennem. Der er dog også gamle fjender der dukker op, da der er en anden overlevende fra deres landsby, og han kæmper nu på modstanderens side.

Det er kun i få af bogens kapitler at vi følger andre end de tre unge, og da ingen af dem er indblandet i krigen som andet end menig soldat eller civil, så er det ikke meget klogere man som læser bliver på hvad det egentligt er for en krig der er ved at udfolde sig, da det er begrænset hvor meget overblik man får fra forreste kampløse. I spredte samtaler iblandt officerer kan man finde ud af at de i garden generelt ikke er helt klar over hvad det egentligt er for en fjende de står over for.

Som læser kan man godt sidde lidt med en fornemmelse af at der egentligt ikke er sket det store igennem bog nummer to. Erik og Marlen har udviklet deres kundskaber inden for henholdsvis kamp og Entilos, og alle tre af de unge har mødt den usikre verden uden for den landsby de er vokset op i, men der er ikke sket den helt store personlige udvikling med nogen af dem. Den udbrudte krig får man som

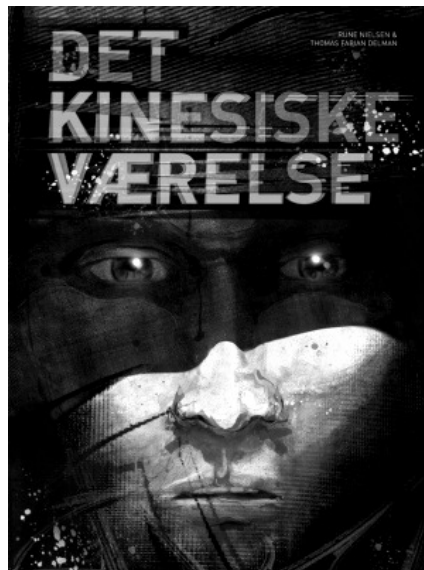
nævnt kun lidt at vide om, da man kun oplevere den igennem de kampe som Erik deltager i. Serien er ikke tænkt som en triologi, så der er rig plads i kommende bind til at udvikle personerne, samt den verden som de begiver sig rundt i. Dog håber jeg at der kommer mere fremdrift i det næste bind.

Med bog nummer to er der kommet et noget flottere grafisk layout på serien, et layout som også er blevet lagt på nyeste oplag af bind 1, i stedet for det oprindelige noget kedelige omslag. Serien er velskrevet, men er man til hurtig action-fuldt fantasy, så er det nok ikke her man skal starte. Hvis man derimod gerne vil have en solidt og langsomt opbyggende fortælling, så vil man finde den her.

Thomas Winther

Det kinesiske værelse

Tegneseriealbum af Rune Nielsen og Thomas F. Delman
64 sider i farver, 149,50 kr.
Forlaget Fahrenheit, 2013



Titlen *Det kinesiske værelse* henryder til et ældre tankeeksperiment fra datalogi. Man forestiller sig her at man har et computerprogram der kan føre en sammenhængende samtale på kinesisk. En programmør, der ikke forstår kinesisk, kopierer computerens sætninger i hånden og giver den til en kineser, og de sætninger han får tilbage, kopie-



rer han over i computeren. Kineseren vil få den opfattelse at han kan have en intelligent kommunikation kørende på kinesisk med programmøren, selvom denne faktisk ikke forstår kinesisk. Argumentet er så at computeren faktisk heller ikke reelt forstår kinesisk, selv om den er programmeret til at føre samtaler. Man kan ikke ved hjælp af et program gøre en computer intelligent, lyder argumentet, selvom man kan skabe en nok så troværdig oplevelse af intelligens.

Det er ikke helt umiddelbart indlysende hvad titlen har med tegneseriens historie at gøre. Vores hovedperson Hector Lesür befinder sig i en ikke nærmere defineret, ikke så fjern fremtid, i en storby a la *Blade Runner* eller *Metropolis*. Hector kører en konstant indre dialog med sin mor og virker i det hele taget ret omgået, hvad der kan få læseren til at undre sig over at han er i stand til at bestyre posten som IT-sikkerhedsmedarbejder for et større ministerium.

Det er han så heller ikke så længe, da han bliver degraderet på grund af mistanke om lækkage af fortroligt materiale. Hector mindes ikke at have lækket noget og sætter sig for at finde ud af hvad der er galt. Han kommer på sporet af at ministeriet ulovligt har udviklet en computer-virus til krigsbrug. Den viden gør ham til et jaget menneske.

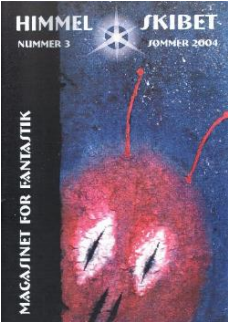
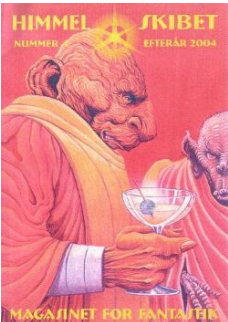
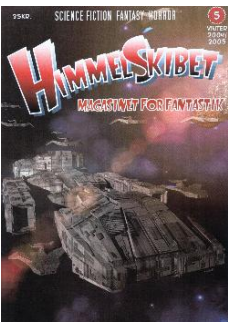
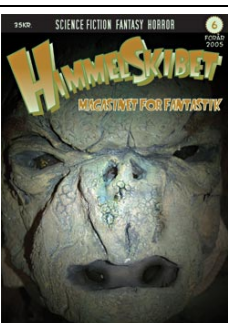
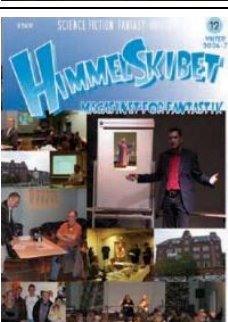
Der er en del paranoia i historien, blandt andet den klassiske med at der pludselig bor en fremmed i Hectors lejlighed – og

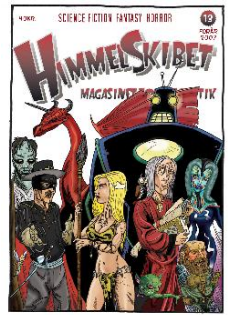
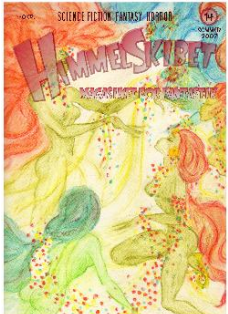
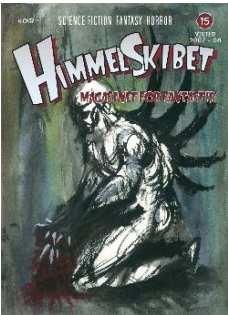
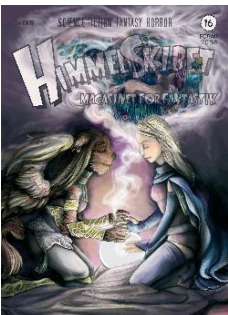
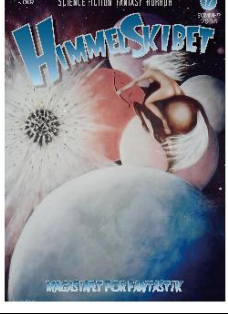
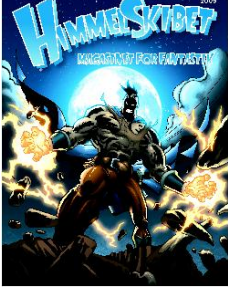
Jubilæumsrabat på Himmelskibet

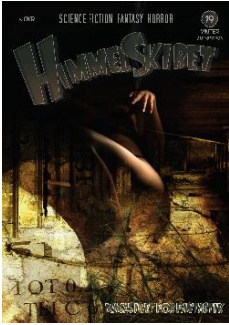
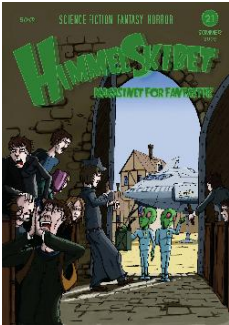
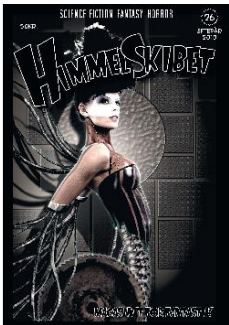
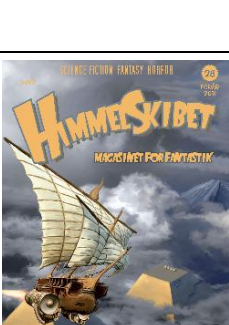
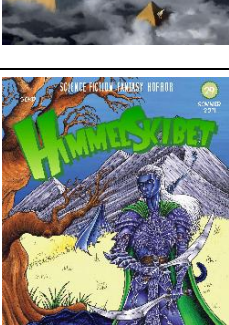
I forbindelse med Fantastiks 10 års fødselsdag sælger vi en lang række udvalgte numre af Himmelskibet til 10kr stk. (plus porto). De numre der er omfattet af tilbuddet er de som er listet på de næste sider.

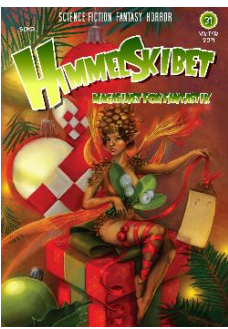
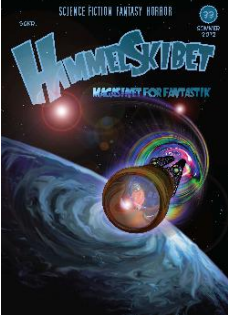
Hvis du ønsker at købe nogle af disse så skriv til kasserer@fantastik.dk

Herunder er nævnt lidt af indholdet i hvert nummer. Hvis du vil se hele indholdsfortegnelsen så gå ind på www.himmelskibet.dk. Tilbuddet gælder året ud og kommer også til at gælde på Fantasticon 2013.

	Himmelskibet nr. 3 Sommer 2004 - A4. 28 sider. forside af Karina Bjerregaard Kåtekirken i Sarek. - Novelle af Richard Ipsen Stenen i den gamle frugtplantage - Novelle af Sarah Fürst
	Himmelskibet nr. 4 Efterår 2004 - A4. 28 sider forside af Henrik Rehr ▪ Et tegn fra en fremmed guddom. - Novelle af Karina Bjerregaard ▪ Tyven og tårnet. - Novelle af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 5 Vinter 2004/2005 - A4. 32 sider. En Fantastik historie. - Novelle af Flemming R.P. Rasch
	Himmelskibet nr. 6 Forår 2005 - A4. 36 sider Forsidebillede af Janus Vinter ▪ De sorte sko - Novelle af Flemming R.P. Rasch ▪ En vandrehistorie - Novelle af Karina Bjerregaard ▪ Ulvesko - Novelle af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 12 Vinter 2006-7 - A4. 52 sider ▪ Frederik og Snemanden - Novelle af Teddy Vork ▪ Den onde maler - Novelle af Maria Broby ▪ Sov, mit barn - Novelle af Laura Hechmann ▪ Vanæret - Novelle af Nadia B. Jacobsen ▪ Kunsten at skrive science fiction - Artikel af H.H. Løythe

	Himmelskibet nr. 13 Forår 2007 - A4. 44 sider ▪ Anne McCaffrey kommer til Danmark! - artikel af Lea S. Thume ▪ Den sidste vinter-brud - Novelle af Camilla Wandahl - Dragens ånde - Novelle af Thomas Strømsholt
	Himmelskibet nr. 14 Sommer 2007 - A4. 52 sider. Forsidebillede af Sally Khallash Bengtsen ▪ Dr. Seidelins metode - Novelle af Thomas Strømsholt ▪ Flasken - Novelle af Flemming R. P. Rasch ▪ Fru Jensen og den nydelige mand - Novelle af Lars Ahn Petersen ▪ Depotet - Novelle af Maria Broby ▪ Abedronningens tjenerinde - Novelle af Klaus Æ. Mogensen ▪ Elverpigen og trolden - Novelle af Camilla Wandahl
	Himmelskibet nr. 15 Vinter 2007/8 - A4. 48 sider. Forsidebillede af Maria Broby ▪ Rædslens budbringer: Peter Straub - Artikel af Mathias Clasen ▪ Vejmand - Novelle af Lars Ahn Pedersen ▪ The Sky Ship Special: ▪ No Lights Dance in this Northern Sky - By C. Keven Barrett ▪ Fishing with the Devil - By Bradley Zerbe ▪ Big Game - By Melissa Mead
	Himmelskibet nr. 16 Forår 2008 - A4. 40 sider Forsidebillede af Lene Fagerlund Larsen ▪ Bibliotheca Phantasiae - Novelle af Thomas Strømsholt ▪ En helt forkert kiste - Novelle af Teddy Vork ▪ En uventet forfriskning - Novelle af Manfred Christiansen ▪ Skal rumvæsener have insektøjne? - Artikel af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 17 Sommer 2008 - A4. 52 sider. Forsidebillede af Flemming Bjørn ▪ Selv drager danser - Novelle af Christopher Kastensmidt ▪ Vi kan sende et menneske til Mars - Novelle af Henrik Larsen ▪ Rumdragter - Artikel af Klaus Æ. Mogensen ▪ T. H. White og the Once and Future King – En klassiker - Artikel af Knud Larn ▪ Nuttet - Novelle af Manfred Christiansen
	Himmelskibet nr. 18 Efterår 2008 - A4. 80 sider. Forsidebillede af Jan Kjær ▪ Superhelte - en genre - Artikel af Flemming R.P. Rasch ▪ Skyggens mand - interview med Teddy Vork - V. Mathias Clasen ▪ Har du hørt havfruerne synge? - Novelle af Lars Ahn Pedersen ▪ Pretty Woman – Novelle af Helga Berg ▪ Elskeren - Novelle af Sabina Marinova

	▪ Sitnessa - Novelle af Lærke Rasmussen ▪ Kan bamser holde op med at smile? - Novelle af Camilla Wandahl ▪ Nedsat hastighed - Novelle af Richard Ipsen
	Himmelskibet nr. 19 Vinter 2008/2009 - A4. 56 sider Forsideillustration af Michael Bernth ▪ En Klassiker: David Lindsay: A Voyage To Arcturus - Artikel af Knud Larn ▪ Halløj på Kraniegården - Novelle af Tim Birkebæk ▪ Q & A: Naomi Novik - Artikel af Knud Larn
	Himmelskibet nr. 21 Sommer 2009 - A4. 56 sider. Forsideillustration af ars Majgaard ▪ Havfruens Himmelfærd - Novelle af Lars Ahn Pedersen ▪ Tema: Science fiction i tegneserier
	Himmelskibet nr. 26 Efterår 2010 - A4. 52 sider. Forsideillustration af Patrick Leis ▪ Tempus Scient - Novelle af Sergei Rodenoff ▪ En lille fjer - Novelle af Nicole Boyle Rødtne ▪ Rudolf - Novelle af Lars Ahn Pedersen ▪ Fremmedgjort - Novelle af Majbrit Høyrup ▪ Musik fra en fjern galakse; Ea Philippa - Interview/artikel af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 28 Forår 2011 - A4. 60 sider. Forsideillustration af Manfred Christiansen ▪ Uden Spejlbillede - Novelle af Katharina Bregnhoved Mortensen ▪ Stenhugger - Novelle af A. Silvestri ▪ Thomas Strømsholt Interview - Ved Janus Andersen ▪ Nikolaj Højberg Interview - Ved Janus Andersen
	Himmelskibet nr. 29 Sommer 2011 - A4. 60 sider Forsideillustration af Jasper Platz Rasmussen ▪ Det ubeskrivelige - Novelle af Mikkel Starup ▪ Messias' maske - Novelle af Morten Carlsen ▪ Nekromantikeren – eller Udsigten - Novelle af Mikkel Harris Carlsen ▪ Ismånens rædsler, 1. del - føljeton af Martin Schjønning

	Himmelskibet nr. 31 vinter 2011/12 - A4. 60 sider Forsideillustration: Julealf af Kiri Ø. Leonard ▪ Hest - Novelle af A. Silvestri ▪ Her finder du de bedste noveller på nettet - Artikel af Lars Ahn Pedersen ▪ Degenereret - Novelle af Sari Therkelsen Arent ▪ Odysseus rejser hjem - Novelle af Jesper Rugård Jensen
	Himmelskibet nr. 32 Forår 2012 - A4. 56 sider Forsideillustration: "Margyge" af Jørgen Bech Pedersen ▪ Arthur Solo - Novelle af Lars Ahn Pedersen ▪ Hva' fan er Romantic Fantasy? - Af Klaus Æ. Mogensen ▪ Huset Apopis - Novelle af Mikkel Harris Carlsen ▪ Drageblod - Novelle af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 33 Sommer 2012 - A4. 56 sider. Forsideillustration: Manfred Christiansen ▪ Danseren på femte - Novelle af Mikkel Harris Carlsen ▪ Hva' fan er alternate history? - Artikel af Klaus Æ. Mogensen ▪ Om blod og bolde – 3 scener fra et komplot - Novelle af Niels Gjerløff ▪ Forfattere har en livlig fantasi - Novelle af Nadia Kebaier ▪ Jensen og dommedag - Digt af Jesper Rugård Jensen ▪ Stilheden - Novelle af Hans Jørgen Hansen ▪ Sfærisk musik - Mikronovelle af Klaus Æ. Mogensen
	Himmelskibet nr. 34 Efterår 2012 - A4. 52 sider. Forsideillustration: Christian Guldager ▪ Hva' fan er space opera? - Af Klaus Æ. Mogensen ▪ Til kisterne - Novelle af Martin Wangsgaard Jürgensen ▪ Paradiset - Novelle af Hans Jørgen Hansen ▪ Terra Nova - Novelle af Mikkel Harris Carlsen ▪ Dansepladsen - Novelle af Richard Ipsen
	The Sky Ship no. 1 Special Eurocon 2007 Edition of "Himmelskibet" - A4. 44 sider Forsideillustration af Karina Bjerregaard ▪ Danish Science Fiction and Danish Science Fiction Fandom - A Brief History - Article by Knud Larn ▪ Gods of the Jade Sea - Short story by Richard Ipsen ▪ Until Eternity - Short story by Ulrik Kristiansen ▪ Darwin and Dracula - On Biopoetics - Article by Mathias F. Clasen ▪ The Furnished Room - Short story by Thomas Strømsholt ▪ Faerie Fire - Short story by Andreas Rugård Klæsøe ▪ The Ghost of Lady Stardust - Short story by Klaus Æ. Mogensen

at vedkommende påstår at have boet der længe. Lige præcis den detalje giver ikke ret meget mening i sammenhængen, men den giver da det klassiske paranoia-sug i maven.

Hector kommer i kontakt med nogle oprørere, der bringer ham i sikkerhed og vil have hans hjælp til at afsløre ministeriets embedsmisbrug. Det bliver dog hurtigt temmelig uklart hvem der er venner og hvem der er fjender, og hvad det hele ender med, vil jeg ikke afsløre.

Tegningerne ligner en blanding af computergrafik og mere traditionel, løs tuschtegning. Farverne er udflydende og generelt afdæmpede med enkelte klarere spotfarver til at give effekt. Persontegningerne er grove og ofte kluntede, og hvis det ikke var for hovedpersonens underlige, opretstående frisure, ville det være svært at holde ham ud fra andre figurer. Jeg er ikke helt vild med tegningerne, men må medgive at de medgiver til at skabe en omtåget paranoiastemning.

Tegneseriens tekniske udstyr er helt i top; hardcover i lidt over normal albumstørrelse med farvetryk helt til kanten af papiret. Jeg ville ønske at indholdet levede helt op til dette, men desværre blev jeg aldrig rigtig fænget af historien, hvis slutning jeg heller ikke synes er helt fyldestgørende. Men hvis man kan lide paranoia og dystopisk stemning og ikke går så meget op i plot og personkarakteristik, er der da noget at hente i denne tegneserie.

Klaus Æ. Mogensen

Rebound Volume 1

Tegneserie af Maia Fjordmand (tekst) og Gitte Tang Jensen (tegning)

136 sider, \$ 20

B.I.B.L.E COMICS 2012

www.biblecomic.net

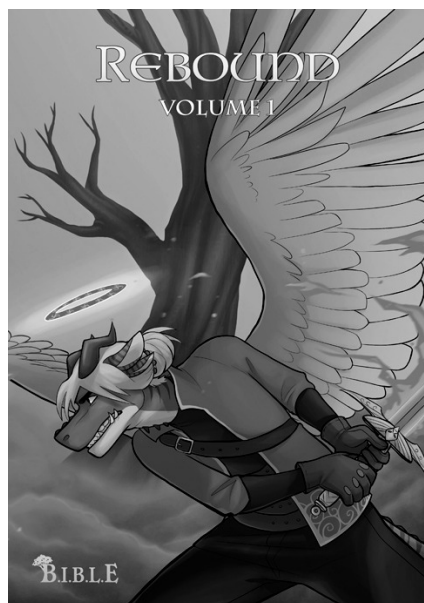
Rebound er en danskproduceret, engelsksproget webcomic der har kørt på nettet siden 2009. Nu er den første større historie så

blevet samlet i et trykt album, udgivet med støtte fra Danske Tegneserieskaberes fond.

Rebound handler grundlæggende set om den klassiske kamp mellem det gode og det onde. Vi befinder os på verdenen Kimera, der er befolket af elvere. Der er opstået en rift mellem Kimera og Helvede, som gør det relativt nemt for djævle at komme til Kimera og lave ravage. Det har fået Himlen til at sende styrker af engle til Kimera for at beskytte indbyggerne og bekæmpe djævlene.

Elverfolk er ligesom mennesker splittet mellem gode og onde drifter, repræsenteret ved at deres sjæl er splittet op mellem en 'dyd' og en 'synd'. Hvilken der er størst, når de dør, afgør om de kommer i Himmelen eller Helvede.

Der er opstået en krydsningsrace mellem elvere og en art succubus. Disse haruler eller 'soul vampires' ligner elvere til forveksling, bortset fra at de har ravfarvede øjne. De fleste haruler tjener de onde, men der er dem der kæmper på de godes side trods diskrimination. Når haruler bliver kaldet 'soul vampires', er det fordi de kan opsuge en persons dyd og/eller synd. Det sker for det meste som et overgreb, men der findes døende folk der betaler haruler for at opsuge deres synd, så de bliver sikret en plads i Himlen trods tidligere synder – selvfølgelig ikke en praksis der er velset, hverken



i Himlen eller i Helvede. Haruler er også gode til at lære magi.

Englene ligner ikke engle som vi ser dem mest. De er kimærer af diverse dyr; fx ligner hovedpersonen, General Balthazar, en krydsning mellem en øgle og en ulv – med horn. Alle engle har dog vinger og dertil glories i forskellige farver efter den rolle de har (røde for krige, grønne for helere, osv.).

Når historien tager sin begyndelse, har spioner fra elverne netop afsløret et plot udklækket af nogle djævle og deres harul-tjenere, nemlig ikke mindre end at tilkalde en af de syv dødssynder til Kimera. Det plot skal naturligvis forpurres, så Balthazar drager af sted med en gruppe englesoldater for at stoppe det hele. Der er dog mange forhindringer på vejen, og spørgsmålet er om det i det hele taget er muligt at nå frem i tide ...

Jeg er normalt ikke den store fan af historier om kampen mellem engle og djævle, som nemt bliver en ret frelst forestilling, det er dog ikke så slemt i *Rebound*, hvor englene generelt har mange menneskelige sider og måske selv djævlene har en grund til at gøre som de gør. Personkarakteristikken er generelt god og nuanceret, og der allerede fra seriens start et pænt stort galleri af navngivne figurer, som man lærer mere at kende til undervejs.

Rebound er tegnet i en enkelt og klar stil med en nuanceret farvelægning der medvirker til at skabe dynamik og stemning, og serien kan sagtens måle sig med flertallet af de webcomics der findes derude – ikke helt i toppen, men absolut værd at læse. Jeg følte mig i hvert fald godt underholdt.

Klaus Æ. Mogensen

CHEW

Omnivore edition 1+2

Tegneserie, 2 x 264 sider, af
John Layman (tekst) og Rob
Guillory (tegning)
Image Comics, 2010 + 2011



Tony Chu er *cibopath*. Det betyder at når han spiser noget, får han visioner af hvor det er kommet fra og hvad der er sket med det. Kun rødbeder giver ham ingen visioner, så det er selvfølgelig hans yndlingsspisestof. Da Tonys evner bliver afsløret, bliver han shanghajet som agent for FDA, USA's Food and Drug Administration, til at opklare diverse forbrydelser. Det indebærer typisk at spise dele af halvrådne lig og andre klamme ting.

Dette kunne i sig selv være udgangspunktet for en god, noir krimiserie med et mindre overnaturligt element, men *CHEW* foregår desuden i et univers der kunne kaldes "X-Files på LSD".

Nogle år inden serien starter, er 23 mio. amerikanere og 116 mio. mennesker på verdensplan døde af fugleinfluenza, og derfor er det blevet forbudt at dyrke og spise fjerkræ. Det har selvfølgelig skabt en vis sortbørshandel for at tilfredsstille dem, der ikke kan undvære kylling og andet godt. FDA's største opgave er at slå ned på denne sortbørshandel, ligesom organisationen i dag gør det på hashhandel (man kan måske godt fornemme en vis pa-

rallel her). Ikke alle stoler helt på forklaringen om at det var fugleinfluenza der stod bag dødsfaldene, og der er organisationer der på hver deres måde kæmper for at få sandheden frem.

Det er ikke det eneste mærkelige. Der er flere mennesker med særlige madorienterede evner, fx madanmelderen Amelia Mintz, der er *saboscrivner*. Det betyder at hun kan beskrive en madoplevelse så levende, at alle der læser om det, faktisk kan smage maden. Det gør hende upopulær da hun anmelder et særligt uhumsomt madsted; noget der får alle læserne til at brække sig i lårtykke stråler. En anden figur bliver mere intelligent, jo mere han spiser, og opnår på et tidspunkt at blive verdens mest intelligente menneske.

Dertil kommer en underlig, kyllingsmagende frugt fra det ydre rum, et underligt astronomisk observatorium nord for Polarcirklen, og en flammende skrift på et ukendt sprog, der pludseligt en dag dukker op på himlen omkring Jorden. Det antydes at alt dette hænger sammen, men lige præcis hvordan, bliver ikke afsløret i løbet af disse to samlinger, der samler seriens første tyve numre.

Fortællestilen er sorthumoristisk og dyrker det groteske, og Rob Guillorys tegninger rammer stemningen perfekt. Stregen er præcis, men stærkt karikeret, og der er en dynamik i tegningerne der kan minde lidt om Walt Simonson (se artikel i Himmelskibet nr. 25).

CHEW har (fortjent, synes jeg) vundet en hel del priser siden den kom frem, og serien regnes som en af de bedre nyere amerikanske tegneserier. Der er også tale om en dybt original humoristisk serie med en hang til det dystre og groteske – og et eller andet sted i baggrunden lurer noget der tegner til at blive en ganske glimrende science fiction-historie.

Klaus Æ. Mogensén

Bioshock Infinite

Computerspil

Irrational Games, 2012

Designer: Ken Levine

Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X



Bioshock Infinite handler om en vision af Ayn Rands roman *Atlas Shrugged* (Og verden skælvede), hvor det går fuldstændigt galt. Det er det samme som i de to første spil, *Bioshock 1* og *2*, men denne gang foregår det i en by oppe i skyerne og ikke i en by under havet.

Det er den samme motor, som driver spillet, så det spiller på samme måde. Den virker efterhånden en smule gammeldags. Det er en first-person shooter som minder en hel del om *Half Life*. Jeg kunne godt savne dialog-træer som gør at man kan føre samtaler med andre i spillet i stedet for bare at høre dem sige en sætning.

Spillet er som en bog man læser. Det handler om at se noget virkeligt flot grafik samtidigt med at man skyder en masse fjender. Der er også mulighed for at få specielle kræfter som man kan bruge i kamp. Indføringen i spillet fungerer fint. Det mangler dog det uhyggelige element som var i de to første spil.

Spillet er sjovt at spille, og det kommer til at holde i et stykke tid, da nye baner kan downloades til spillet og de har lovet at nye kommer til løbende.

Jeg vil give spillet 8 ud af 10 stjerner.

Andreas Sjøe

FANTASTIK – DE FØRSTE 10 ÅR

Af Thomas Winther

Det er i år 10 år siden at foreningen Fantastik blev dannet. Det skal fejres og det gør vi her i Himmelskibet med en lille gennemgang af foreningens historie, og ikke mindst vores mange foreningsaktiviteter.



2003: Der lægges planer for foreningen Fantastik



Foreningens logo, designet af H.H. Løyché



Fantastik-plakat lavet i forbindelse med Komiks.dk 2006 (Lars Kramhøft)

Det hele begyndte tilbage i 2003 hvor en lille flok entusiaster syntes Danmark manglede en bred forening for de fantastiske genrer. De eksisterende foreninger havde et smallere fokus der enten beskæftigede sig med bestemte genrer, eller omhandlede bestemte film eller tv-serier. Den nye forening skulle give plads til alle de fantastiske genrer. Science fiction, fantasy, horror og andet godt i alle deres former og medier som bøger, film, tegneserier og kunst, og hvor genrerne ellers måtte findes. Et andet vigtigt punkt for den nye forening var at den skulle være styret af medlemmerne og deres ideer og initiativer, og den formelle del af foreningen skulle give plads til dette.

En sommerdag i august 2003 samledes gruppen og fastlagde rammerne for den nye forening og søsatte initiativer. En række interessegrupper blev oprettet der afspejlede foreningens bredde og ville give rammerne for de aktiviteter man tænkte foreningen kunne rumme.

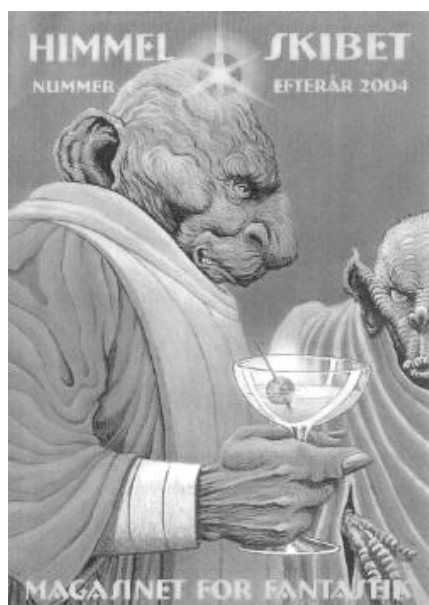
En hjemmeside blev hurtigt etableret, så der var et ansigt udadtil, der kunne fortælle om foreningen, samt indeholde informationer om de forskellige interessegrupper og arrangementer.

I forbindelse med stiftelsen blev der lavet en folder, der skul-

le bruges til at gøre opmærksom på den nye forening. En del af denne folder bestod af en collage med en lang række illustrationer fra forskellige kendte og mindre kendte fantastiske værker. En konkurrence blev udskrevet for at se hvem der kunne genkende flest af illustrationerne. Jeg husker ikke hvem vinderen var, eller hvor mange værker vedkommende havde fundet på kollagen, men kollagen er trykt på indersiden af bagsiden af dette nummer af Himmelskibet, så der nu igen er mulighed for at se hvor mange illustrationer, du kan identificere.

Interessegrupper

To af de grundlæggende tanker bag foreningen var at den skulle være medlemsdrevet, og at bestyrelsen blot skulle sikre at der var muligheder for at medlemmerne kunne tage initiativer og lave arrangementer i interessegrupperne. Hver gruppe fik tilknyttet en mailgruppe, som kunne benyttes til intern kommunikation i grupperne. I starten var interessegrupperne opdelt i formelle grupper, hvor der skulle være en eller anden form for struktur, da disse grupper ville få del i foreningens budget. Et eksempel på en sådan gruppe er redaktionsgruppen, der netop skulle bruge midler til at få Himmelskibet trykt. Andre grupper



var uformelle, og bestod mere som fora, hvor man kunne samles om bestemte aspekter af foreningens områder.

Senere blev denne opdeling imellem formelle og uformelle grupper fjernet, og alle grupper bliver nu betragtet ens. Tanken er dog stadig at grupperne skal virke som fora. Mange af de initiativer og arrangementer der bliver lavet nu, bliver drøftet igennem aktiv-gruppen.

Himmelskibet

Hvis foreningen var blevet startet i dag i år 2013, så havde man næppe stillet an med et trykt medlemsblad, når man ser på alle de muligheder der er på nettet. Også når man ser på hvad det efterhånden koster at sende et blad rundt, så er det både be- kosteligt og tidskrævende. Heldigvis så var det ikke samme situation i 2003, hvor bladet blev himmelsat. Bladet er opkaldt efter filmen Himmelskibet, som er den første science fiction-film af spillefilmslængde i verden, og så var den oven i købet dansk.

De første numre af Himmelskibet havde et logo med en stjerne, og forsidebilleder der gjorde at vi på messer fra tid til anden blev spurgt om vi var en nyreligiøs forening. Dette blev der ændret på fra blad nummer 5 hvor vi fik et nyt logo, designet af Michael Bernth. Dette logo hentede inspiration i de gamle pulpblade som *Astounding Stories*, og det viste mere om hvad

der var for et magasin folk fik i hænderne. I starten var der kun én redaktør, og det var meget arbejde for en mand. Også selvom de første numre ikke havde samme sideantal som vi efterhånden er oppe på (vi har nu ofte oppe på max sideantal i forhold til at vi skal holde os inde for portogrænsen ved forsendelse). Efterhånden kom der flere redaktører kom til, så rollen gik på omgang. Flere har været inde over, og for tiden går den på omgang imellem to, hvilket gør at det er overkommeligt og sikrer at vi har kunne holde os på fire årlige udgivelser.

Der er ikke nogen fast redaktion tilknyttet bladet, men der er en række medlemmer som fast skriver for bladet. Dette sikrer at bladet kan blive ved med at holde både antallet af udgivelser, og også at vi kan holde antallet af sider.

Indholdet har altid været en fordeling imellem artikler, noveller og ikke mindst anmeldelser. Der er flere af de forfattere der de senere år har udgivet bøger inden for de fantastiske genrer, som har startet ud med at få noveller trykt i Himmelskibet. Vi er både glade og stolte over at vi har kunnet være en platform til at hjælpe forfattere med at få deres fortællinger ud til læserne. Forsiderne har været skabt af forskellige danske kunstnere, og vi har altid mødt stor velvilje når vi har kontaktet dem for at høre om vi har måttet bruge deres værker til vores blad.

Bladet overlever ikke kun ved at foreningen har medlemmer som læser bladet, men også ved at der bliver skrevet materiale til det. Jeg vil derfor gerne opfordre alle, der har lyst, til at skrive artikler, anmeldelser eller noveller til bladet så vi kan fortsætte med at levere et spændende indhold.

Hjemmesiden

Planen med hjemmesiden har hele tiden været at den skulle være et af foreningens ansigter ud af til, samt være et sted hvor der kunne skrives om forskellige arrangementer. En vigtig del af siden har således altid været ka-

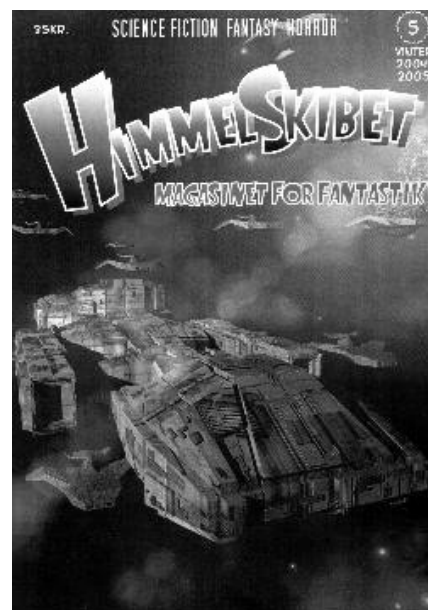
lenderen, hvor der ikke blot har været skrevet om kommende foreningens arrangementer, men også om hvad der ellers er af arrangementer rundt i landet som har relation til de fantastiske genrer (for heldigvis er vi ikke de eneste der afholder arrangementer.)

Vi besluttede på et tidspunkt at vi ville lægge alle anmeldelser fra Himmelskibet på hjemmesiden. Dette var både for at skabe noget mere indhold til siden, men også for at give anmelderne et større publikum, da en del af de anmeldte ting var anmelder-eksemplarer. Under en af re-struktureringerne af hjemmesiden, blev alle anmeldelserne flyttet over i den separate Himmelskibet anmelderbog. Selve Fantastik-hjemmesiden er også blevet flyttet over til en blog, hvilet nu gør det muligt at følge med i opdateringer via en blog-reader

På samme måde som med Himmelskibet så vil jeg også gerne opfordre de der kunne have lyst til at skrive materiale til hjemmesiden om at melde sig

Auktionerne

En af foreningens tilbageven- dende arrangementer er de årlige auktioner. De startede som en bytteaften, hvor medlemmer kunne dukke op med dubletter, film og bøger som de gerne ville bytte til andet. Inspireret af auktioner på internationale cons



ændredes arrangementerne sig til auktioner, hvor man kunne donere materiale helt eller delvist til foreningen. Resultatet er underholdende aftener, der både spæder i kassen og som også er rigtig hyggelige.

Foreningens økonomi har hele tiden været ret presset. Dette skyldes at det kontingent der opkræves, kun lige dækker trykningen og udsendelsen af Himmelskibet. Det er derfor arrangementer som auktionerne der gør at vi også har økonomi til andet. Vi kunne vælge at hæve kontingentet for på den måde at give os selv noget mere økonomisk råderum, men som det er nu, forsøger vi at holde kontingentet med så længe som muligt.

Ud over at give støtte til foreningen, så er auktionerne altid hyggelige arrangementer, og man kan både ske at vende hjem med tinge man havde ledt efter længe, men dog oftere med ting som man fra starten af ikke var klar over man manglede sin samling.

Fantasticon

Inden for Science Fiction-fandommen har conner (conventions) altid haft en central rolle. Ved disse større arrangementer har man mulighed for at møde andre med samme interesse, samt høre foredrag, paneldebat-



ter og meget mere. Kort sagt en masse ny inspiration til titler på læse-og filmlisten.

Den første Fantasticon blev hurtigt stablet på benene i 2004 og var et mindre arrangement. Allerede i 2005 turde vi dog godt sætte ambitionerne op. Vi måtte dog nok erkende at vi havde skudt over målet med set-upet, da vi ikke helt fik det antal besøgende som vi havde forventet. Derefter blev der skruet lidt ned igen, og Fantasticon har siden fået lov til at udvikle sig mere i sit eget tempo.

I 2007 blev Fantasticon sprunget over da alle kræfter blev sat ind på at afholde Eurocon. Dette var ikke et Fantastik-arrangement, men rigtig mange Fantastik-medlemmer gik ind i arbejdet med at afholde den europæiske science fiction con det år. I den anledning udkom også et

engelsksproget særnummer af Himmelskibet, The Sky Ship.

Med tiden har Fantasticon vokset sig til en størrelse hvor det var en fordel at lave en tydelig opsplitning imellem foreningen Fantastik og arrangementet Fantasticons økonomi. Som nævnt sidder Fantastik ikke på den store pengekasse, så hvis en Fantasticon gav et større økonomisk regning, ville foreningen ikke kunne bære det. Vi ønskede også at sikre at et evt. overskud fra en Fantasticon kunne bruges på den næste Fantasticon. Denne økonomiske afhængighed gjorde også at foreningens bestyrelse skulle være meget inde over hvilke beslutninger der blev truffet omkring afholdelsen af Fantasticon, hvilket går imod med tanken om at der skal være så lidt central styring som muligt. Det blev derfor besluttet at oprette en foreningen, SF-Fan, hvis formål er at i samarbejde med en anden forening at afholde en årlig con. SF-Fan har nu skiftet navn til Foreningen Fantasticon.

Selvom Fantastik ikke er direkte arrangør af Fantasticon, så samarbejder vi med Fantasticon hvert år bl.a. via det store personsammenfald i de to foreninger.

Messer og Cons

Vi har altid gjort meget for at have stande ved relevante arrangementer for at vise vores eksistens. Vi har været på Komiks.dk, Fantasy-Bogmessen, Star Wars Dage og Collectormania. Det at vi ofte er lidt 'skæve' i forhold til arrangementernes hovedfokus,



Fra Fantasticon 2012: Genrepanel med Ellen Datlow (US), Alistair Reynolds (UK), Anne Marie Vedsø Olesen (DK)



Fantastiks stand på Copenhagen Comics 2013

har ikke afskrækket os for at deltage og vise at foreningen findes og gjort opmærksom på Himmelskibets eksistens. Ud over at møde nye mennesker, så er endnu en fordel ved at tage på messerne også at vi her møder nogle af de medlemmer som normalt ikke har mulighed for at deltage i arrangementer. Således deltog vi også i Copenhagen Comics 2013; et arrangement der trækker folk fra hele landet, og her mødte vi flere medlemmer som vi normalt ikke ser så meget til, og det var bestemt hyggeligt at hilse på alle jer.

Medlemsaktiviteterne

Igennem årene har foreningen budt på en række af mere eller mindre faste arrangementer. Aftner hvor forfatterskaber eller genrer er blevet præsenteret, læsegrupper og ikke mindst en lang række private filmaftner og dage. Foreningen har også dannet rammen om utallige biograf-ture samt i teateraftner. Andre arrangementer har været udflugter, skovture og selvfølgelig den årlige julefrokost.

Det mest tilbagevendende ar-

rangement er forfattergruppens skrive arrangementer. Forfattergruppen eksisterede faktisk inden Fantastik, men blev bragt med ind i foreningen da flere af gruppens medlemmer var med til at starte foreningen. Skrivegruppen er også en god kilde for Himmelskibet til at hente noveller til bladets sider

Caféaftener

Det sociale har altid været en vigtig del af Fantastik, og en af hjørnestenene i dette har været caféaftenerne. Den 2. og den 20. i hver måned har vi igennem de sidste mange år haft caféaftener på cafe Asta i Valby. Dette er uformelle møder, hvor de der har tid og mulighed, kan dukke op. Der er ikke nogen agenda, men snakken går som den nu går hvor godtfolk kommer til. På café-maillisten melder de fleste sig gerne deres ankomst op til dagen, således at man ved om der kommer nogen. Men da det er helt uformelt, så kan man også sagtens møde op uden at have meldt sin ankomst på forhånd.

Gratisbiffen

En af foreningens formål var at samarbejde med andre om arrangementer. Sådanne samarbejder blev set med Eurocon og Fantasticon, men også andre samarbejder er blevet etableret. Sammen med Blågårdens bibliotek er Gratisbiografen Lanterna Magika blevet stablet på benene. Her vises hver måned fantastisk film. Programmet skifter imellem klassikere og nye film, således at der rammes et bredt publikum.

Den Fantastisk Kultfilm Quiz

2013 begyndte med et spritnyt samarbejde med Huset-KBH, tidligere kendt som Huset i Magstræde. Husets biograf har i gennem mange år vist film, der passer lige ind i Fantastiks verden. Derfor kontaktede bestyrelsen Jack Stevenson, der står for Husets biograf, med henblik på et samarbejde. Det har ført til Den Fantastiske Kultfilm quiz. Her quizes der den sidste torsdag i måneden om alt fra *The Blob* til *Star Wars*. Quizzen er åben for alle, både medlemmer og ikke-medlemmer.

Dette var en kort gennemgang af Fantastiks første 10 år, vores forhistorie og vores nutid.. Skulle den fulde historie skives, kunne vi sikkert fylde bladet med anekdoter og historier. Det gemmer vi til til en anden gang. Der er dog ingen tvivl om, at Fantastik bestemt har skrevet sig ind i Fanmark-historien og vi glæder os til, at se hvad de næste 10 år byder på. Tillykke!

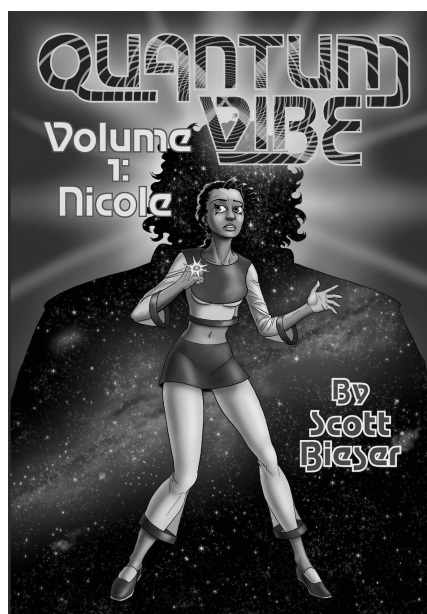


Laterna Magika

Film den sidste mandag i hver måned kl. 19.30

SF-TEGNESERIER: QUANTUM VIBE

Af Tue Sørensen



De fleste af de SF-tegneserier, jeg skriver om i denne klumme, er ældre værker, men engang i mellem er man heldig at falde over helt nye SF-tegneserier som overrasker særdeles positivt. Den amerikanske web-serie *Quantum Vibe* (www.quantumvibe.com) er mit seneste fund af en skjult sci-fi perle, og den første story arc på hvad der svarer til 240 sider udkom også i en trykt udgave sidste år fra det lille forlag Big Head Press. Næste story arc er godt i gang på nettet. Jeg læste serien online og var tilstrækkelig imponeret til at jeg straks gik på Amazon og købte den trykte version af den første historie, hvis fulde titel er *Quantum Vibe Volume 1: Nicole*.

Serien er skrevet og tegnet af samme mand, Scott Bieser, og den er resultatet af ca. ti års planlægningsarbejde. Historien foregår i år 2523, og vi starter med at følge hverdagen for Nicole Oresme, en 22-årig kvinde med en teknisk uddannelse. Hun bor i rumbyen L-5, som deler månens kredsløb omkring Jorden. I nedtryktthed over at hendes kæreste er stukket af med en anden pige, går hun lidt i frø, hvilket fører til at hun mister sit job – snart må hun søge sig et andet. En bizar videnskabsmand med adskillige (også biologiske) bagtanker hyrer hende til et mystisk eksperiment, som skal udføres ved solens ækvator! Nicole skal nu bl.a. være pilot på en såkaldt helio-flyer – et én-mandsrumskib som skal gennemtrænge solens varme korona oppe ved polerne, hvor koronaren er tyndest, og derfra navigere ned til ækvator for at udføre det gådefulde eksperiment. En yderst farlig og risikabel affære. Samtidig er diverse store virksomheders spioner efter resultaterne, så det kommer heller ikke



Seriens første side

til at skorte på traditionel action.

Jeg vil betegne *Quantum Vibe* som *space opera* af meget høj kvalitet. Temaerne er klassiske for genren, og fremtidens teknologi – og hvad den både løser og skaber af problemer – og samfund, er rigtig godt gennemtænkt. Dertil kommer at tegningerne er meget velfungerende, med en del computerlavet grafik som imidlertid integrerer sig så gnidningsløst med de håndtegnede dele at man ikke studser over det under læsningen. Hovedpersonen Nicole har et imponerende register af ansigtsudtryk; stort set et nyt på hvert eneste billede, og altid noget der passer til situationen og er meget udtryksfuldt.

Dog vil jeg indskyde at de computerlavede gråtoner og andre effekter i den sort/hvide tryk-udgave ser en smule mere kunstige ud på papir end de gør online; det er som om den grafiske stil primært er optimeret efter hvordan det skal se ud på en computerskærm. Men det er kun et lille kritikpunkt; jeg har til fulde i sinde at købe den næste historie i den trykte udgave også. Kort sagt, en virkelig vellykket og intelligent serie, som varmt kan anbefales til alle der sætter pris på science fiction-tegneserier.

KUPPET

Af Rasmus Wichmann

med tak til Bjarke Christensen
og Jonas Wilmann

Rasmus Wichmann er et velkendt ansigt i dansk fandom og hyppig bidragsyder til Himelskibet. I de senere år har Rasmus mere og mere fokuseret på at skrive fiktion, og til efteråret udkommer hans første roman, Dybets Slaver, hvoraf første del kan læses gratis her: www.tinyurl.dk/40210 Rasmus har selv valgt billederne der illustrerer denne novelle.



Dette er en historie om den enøjede kriger Seren fra søfolket. Født på det mest skidne af horehuse, trænet af de mest fordrukne lærere og prædiker for af de mest korrupte præster. Han drog ud i verden for at lægge både kvinder og imperier under sig – lejesoldat, kaper, krigsherre, konge, og først og fremmest et rigtig dumt svin.

“Nu sker der endelig noget der-nede,” hvisler Overløber, som om der er nogen som helst grund til at tale sagte på så kort afstand. Seren trækker sig møjsommeligt ud af den snævre hyr-dedreng som de har fordrevet ventetiden med, mens Gudra efterhånden har opgivet at kurtisere drengens geder.

Kaptajn Seren og hans overlevende besætning – hvorefter den ene var den lidt for langfingrede sydlænding kaldet ‘Overløber’, og den anden den lige så ildelugtende som tungnemme maskot Gudra – var netop kommet tilbage til de vestlige kystegne efter at være kommet næsten tilbage efter en rejse langt på den anden side af selv mørklødede Elam og dets langhornede tem-peltårne. De havde dér fundet en højt udviklet og rig kultur, hvilket i sig selv bar kimen til at halvdelen af dem var omkommet, mens de resterende tre var kommet tomhændede tilbage (dog ikke før at denne kultur havde mødt sin undergang). For at have blot en smule af finansiere en tilbagevenden til deres tidligere tilværelse på havet med, ligger de nu på lur i det bjergrige terræn lige før Kanaans kystslette, som det nu efterhånden er blevet gjort så mange gange at røverne er begyndt at plyndre hinanden efter tur. Men i dag bliver meget anderledes. Det går stærkt. Lige så snart folkene fra karavanen stiger af deres dromedarer, står Seren foran dem, og Overløber lige bag ved dem. En af Serens kasteøkser sidder i den nærmeste mand, før end nogen kan gøre noget, og Overløber holder allerede knivsbladet

ind til struben på den bagerste vagt. Ingen rører sig da Gudra slår dem eftertrykkeligt oven i hovedet, og begynder at bære dem væk. Mens Overløber og kaptajn Seren selv afhører den både rød- og blåklædte (og derfor rigt udseende) mand de antager for at være gruppens leder, har den fede Gudra allerede båret resten af de overlevende væk. Tre af dem er allerede havnet nede i bunden af en slugt. Eftersom Gudra ikke engang husker sit eget ophav, og i sagens natur ikke lader tankevirksomhed sænke sit tempo, får han ofte den slags opgaver.

“Vent!” skriger den sidste overlevende, lige som Gudra skal til at give ham skubbet. Han er lille, kun iklædt en sandfarvet kjortel, og derfor ikke blevet regnet for noget. Et godt bluff fra hans side, hvis ikke det lige er ved at koste ham livet.

“Jeg skal nok tale!” skriger manden. “Ham som dine to kammerater plager, han ved ingenting! Det er mig som ved hvor skatten er begravet!”

Gudra stopper op et øjeblik. Hans ansigtsudtryk minder om en tørstig dromedars.

“Kaptajnen gav mig besked på at skubbe dig.”

“Nej!” fortsætter manden. “Der er en skat her! Forstår du? Er det ikke dét I vil have? Vi kan dele den! Der er nok til at vi alle vil blive rige!”

Gudra fortsætter med at skubbe.

“Stop! Du kan få dit eget hus, dit eget skib fra den ene dag til den anden, hvis blot du lytter til mig! Det er så tæt på hvor vi står, at du ikke vil tro det! Du kan undersøge om jeg prøver på at snyde dig, på ingen tid! Tænk over det: Du vinder intet på at slå mig ihjel! Jeg har magtfulde venner, som straks vil undre sig, hvis ikke jeg når frem! Den skat kan I leve af i årevis, men det er en bagatel for dem! Måske vil de endda blive imponerede, og tilbyde jer mange og bedre opgaver, resten af jeres liv! Forstår du?”

Gudra stikker ham dromedar-ansigtet igen, komplet med den

skæve kæbe og en form for brægen.

"Kaptajnen gav mig besked på at skubbe dig."

*

En dag senere sidder Seren og hans to tilbageværende håndlangere i den nærmeste kystby – navnet kan ingen af dem huske, men værtshuset "Den Gustne Mås" glemmer man aldrig – og forsøger at drukne sorgerne over deres mislykkede togter. Ingen af dem har lyst til at se på de nøgne dansere i aften, så de har trukket forhænget godt til.

"Vi kunne sikkert leje os selv ud til småkrigene mod de sorte nede i Kush," siger Seren, mens hans flytter på kuglerne i spillet.

"Ja, men du ved hvorfor de kalder mig Overløber," siger manden af samme navn, og knuger om sit ølkrus, som om det vil forsvinde ud af hænderne på ham, hvis ikke han konstant holder opsyn med det.

"Hvis der bare er én af mine tidligere krigskammerater med, så bliver jeg opdaget. Der da må være nogen karavaneruter vi kan tage med," foreslår Overløber selv og flytter nogle kugler.

"Du så selv hvor ynkkelig gevinsten var," siger Seren. "Har du virkelig lyst til at tage østpå

efter alt hvad vi lige har været igennem? Måske er det på tide at vi graver nogle af mine, jeg mener vores skatte ..."

Gudra siger selvfølgelig ikke noget. Han er heller ikke med i spillet. Med ét bliver forhænget ind til deres lille indelukke flået til side, og en ludende skikkelse dukker op igennem de dobbelte søjler der holder taget oppe.

"Mine herrer, forbrydere, I har begået en stor fejltagelse."

"Hvis det kun er én, så kan jeg sove roligt," siger Seren uden at se op.

"Det er den Usynlige, der har sendt mig."

De andre to, men ikke Seren, sætter sig op med et sæt. Forventeligt nok, banker Gudra, der er lige så høj som han er bred, hovedet mod loftet.

"Hold nu bare øjnene på spillet," siger Seren. "Vi har alle hørt snakken om at der skulle være en snigmordernes konge, men..."

Så lander en tavle tungt oven i deres spil og knuser brikker og vælter drikkevarer. På tavlen er der et øje, tegnet på sydlandets manér og tydeligt tegnet op med en rød farve. Seren rækker instinktivt ud efter sine to økser, men Overløber holder fast på ham.

"Kaptajn, det betyder døden at lægge hånd på den Usynliges udsendinge!"

"Nej," siger den ludende mand og ryster på hovedet. "Hvis det var hvad han ønskede, så ville I allerede være døde. Det var dem I overfaldt i går, som der var en udsending iblandt. Den Usynlige kunne have dræbt jer for det, men han ser det kun som en fordel at den navnkundige kaptajn Seren nu står til hans rådighed. Får nu har han endelig de rette til at stjæle fra fyrsterne fra Nord."

Seren får et dystert udtryk i ansigtet, der overrasker selv Overløber (Gudra har for længst mistet tråden, og er gået ud for at lede efter noget at spise).

"Hvad mener han dog, kaptajn?"

"Han mener," siger Seren, "at jeg har kæmpet mod fyrsterne fra Nord og derfor kan gøre det igen. Én af fyrsterne fra Nord, faktisk. En af fyrsternes fyrster, såmænd."

"Var det dér at I mistede øjet, kaptajn?" fortsætter Overløber.

"Nej," siger Seren. "Men jeg mistede næsten hele mit gamle mandskab. Og de var gode folk. Jeg har ikke kunnet finde ordentlig hjælp lige siden."

Overløber var alt for opslugt af opgaven til at være fornærmet.

"Men ... hvad er en fyrste fra Nord egentlig?" spørger han.

"Det er et uhyre, mørkhud. Og vi vandt kun over det ved at smide det største og tungeste vi havde lige ned oven på det."

Overløber måber. Det er første gang han har hørt kaptajnen fortælle om en kamp, hvor det ikke havde involveret Seren der ene mand kæmpede mod en masse håndlangere, samt et kæmpe pul bagefter. Denne gang er det alvor.

"Hvor finder vi noget stort og tungt denne gang?" spørger Gudra, der nu kommer tilbage med munden fuld af unævneligt affald.

Alle, den ludende mand inklusive, stirrer på idioten et øjeblik.

"Ja, jeg kender dem kun alt



"Mine herrer, forbrydere, I har begået en stor fejltagelse."

for godt,” siger Seren. “Men selv om de ikke er menneskelige, så bløder de nu temmelig overbevisende – og de kan overlistes. Og så meget ved jeg: De har svært ved så meget som at overveje at nogen ville kunne finde på at bryde ind hos dem, og stjæle fra dem!”

“Det kommer vel også an på hvad vi skal stjæle,” siger Overløber.

“Så meget skylder ‘Den Usynlige’ os vel at fortælle. Kom så hen hvor vi kan se dig.”

Den ludende mand går tættere på. Han var virkelig stor, alt for stor til den lavloftede stue, men han ludede faktisk ikke i lige så høj grad som at han var skrutrygget. Nu han kommer ind i lyset, flakker hans øjne nervøst. Han er ikke stort mere tryk ved det hele end Seren og hans mandskab er.

“Den Usynlige vil have Argons Øje!” siger han så.

“Argons Øje?!” udbryder de alle sammen.

“Eksisterer det virkelig?” spørger Overløber.

“Den største ædelsten i verden ...” mumler Seren, og kan mærke sine tænder løbe i vand.

“Spille bold!” råber Gudra.

“Den sidder på den såkaldte ‘matriarks’ hornede hjelm!” siger den ludende mand højt, for ligesom at genskabe sig ro og orden.

“Hvor ved i det dog fra?” spørger Seren. “Har I været der?”

“Nej,” siger den ludende mand. “Men én af Serens tidligere ‘køtere’ har været træl hos fyrsterne fra Nord, og er vel underrettet om dem. Han beretter at den ædelsten har været hos dem fra før pyramiderne rejste sig fra sandet.”

“Hej, ham kan jeg godt huske,” siger Seren. “Han kunne være fulgt med os – men han ville hellere tjene i ørkenen end blive konge af Oasen. Han var faktisk dummere end dig, Gudra.”

“Tak, sjæf!”

“Men selvfølgelig,” siger Seren og rømmer sig, “så ville han have vidst at jeg med ‘ørkenen’ mente faraos hof, og med ‘Oasen’ mente værtshuset af samme

navn.”

Så peger han på den ludende mand.

“Hvor får den Usynlige så ikke bare min gamle ‘køter’ til at hente skatten til ham? Og hvorfor lige nu? Hvad får vi ud af det? Kender I overhovedet svaret på de spørgsmål selv?!”

Den ludende mand ryster på hovedet.

“I er mærkede mænd, hvis I nogensinde vender tilbage til den Usynliges enemærker igen. Det vil ikke gøre nogen forskel at bruge jer på en så farlig opgave. Men hvis I vender tilbage med ‘Øjet’, vil I ikke blot vinde jeres liv – men den Usynlige vil aftage alle de skatte I måtte finde på vejen. Lige nu er det bedste, måske eneste tidspunkt I får til at udføre opgaven – det lader til at uhyrerne har gang i en art borgerkrig.”

Seren ser fra Overløber til Gudra.

“Jeg kan sagtens ofre et par af mine mænd på sagen,” siger Seren. “Men hvordan kommer vi dertil?”

Den ludende mand ruller et stykke papyrus ud.

“Fyrsterne fra nord lever hinsides selv eirernes land. Tag først hertil, på den anden side af landet med de to floder, nær det store hav. Der vil I blive mødt af en anden ulykkelig sjæl, der tjener den Usynlige.”

*

Det var med meget nid og bitterhed at Seren og hans besætning rejste den samme vej hvorfra de var kommet. Men det var netop også derfor at de på intet tidspunkt overvejede at opgive missionen og bare flygte østpå. Den slags havde de allerede fået for meget af. Efter nogle uger stod de så med ryggen til landet med de to floder, og stirrede ud over havet, mens de ventede på den ‘eirer’ – en mand fra et lyslokket nomadefolk – som den Usynlige havde sendt dem i møde.

Efter at de fordrevet en halv dags ventetid med det fornøjelige syssel, at jage fiskere væk fra deres net, kom en støvsky til

syne. Støvskyen blev snart til en rytter, men så snart den kom tættere på, gjorde de alle sammen store øjne. Seren havde selv lidt svært ved at se hvad der var rytter og hvad der var ridedyr – så lille var hesten, at den ret høje mands torso skød op som et andet hoved midt på hestens ryg. Rytteren standsede op, nærmest skred i sandet, og sprang lige ned foran dem. Seren havde allerede lyst til at pande ham én, men Overløber standsede ham, ved at holde hans arm nede – så Seren pandede bare Overløber én i stedet. Rytteren var klædt i sandgult tøj, og havde dækket sit ansigt til med klæde – kun to mørkeblå øjne stirrede frem. Han fjernede dog stoffet i samme øjeblik han præsenterede sig som den Usynliges udsending. Dette var altså ‘Eireren’, der åbenbart skyldte den Usynlige en tjeneste. Hans lød var endnu mørkere end Overløbers, og håret og skægget langt og kruset.

“I må være de tre uheldige,” sagde Eireren på fejlfrit akkadisk, det almindeligste handelsprog.

“Han ligner ikke en eirer,” sagde Overløber bramfrit.

“Min moder er fra Elam,” sagde Eireren. “Utvivlsomt vil stammerne nordpå svare bedre til jeres forestillinger om hvordan vilde mennesker skal se ud. Er I alle vant til at ride?”

Seren så Eirerens lillebitte, men, måtte Seren modstræbende indrømme, ganske smukke hest an.

“Jeg tror at vi alle sammen har mere end almindelig godt tag på de kræ.”

*

Ved aftenstide efter det første døgn havde Seren fået en omgang røvkrøl, som han aldrig havde haft det før – han kunne ligefrem pille skorper af død hud, fra sin smertende, udspilede endetarmsåbning. Hvad end den brølende, topuklede dromedar som Eireren havde tvunget dem til at sidde på var for én, var det et under at nogen nogensinde kunne vænne sig til at rejse på en sådan.

Det var et meget lille hold der tog af sted, med næsten lige så få ridedyr – bare Seren og hans lille besætning, Eireren, og endelig en nordfra kommende fører, der med sit sandfarvede hår og grålige øjne svarede bedre til de øvriges forestilling om en rigtig nomade. De første mange dage red de langs havets kyster, men snart kom de til græssteppen, hvor der kun var det samme brunlige græs til alle sider. De første mange dage brændte solen selv de ørkenvante besætningsmedlemmer. Så blev det forvandlet til et rent pløre, som selv de to-puklede dyr havde svært ved at træde i. Nogle gange blev besætningen siddende i deres telt og snød i spil hele dage ad gangen.

“Når døden kommer,” sagde Eireren en sjælden dag han sad med de andre, og de var nogenlunde rolige, “hvordan ønsker I den så?”

“Du stillede kun det spørgsmål for selv at give et svar, gjorde du ikke?” spurgte Seren.

“Hvordan ... en person ser på døden, siger alt om hvordan han ser på livet,” sagde Eireren befipt.

“Så skulle du nok have spurgt os om livet,” sagde Overløber. “For vi er trætte af at være tæt på døden. Og jeg burde vide noget om det. Vores faraoner er besatte af døden. Gør forberedelser i årevis, tager skatte med sig, som kunne have brødfødt hele hærstyrker.”

Han spyttede i afsky, hvilket landede på teltdugen.

“Og derfor gik Overløber i gang med at brødføde sig selv!” sagde Seren med et grin.

“I ville have gjort det samme i mit sted,” sagde Overløber. “For jeg tror på at leve. Fuldt ud.”

“Og nogle gange er den bedste måde at leve på, at dræbe,” sagde Seren. “Undtagen når én og anden, som hr. usynlig for eksempel, får ondt i røven over det, altså ... og sådan er vi havnet herude hvor kvinder avler med ulve. Det vi ikke forstår, er hvordan sådan én som dig kan skylde ham noget.”

“Det ... det er et spørgsmål



“Når døden kommer, hvordan ønsker I den så?”

om ære,” sagde Eireren.

“Det kan du godt glemme alt om i det her selskab,” sagde Seren.

“Altså undtagen når nogen har overtaget,” begyndte Gudra ivrigt, “og sjæfen så spørger om de ikke hellere vil kæmpe en ærlig kamp, og de så siger ja, og så sniger Overløber sig om bag dem og...”

Seren langede Gudra én, og der blev ikke vekslet flere ord i mellem Serens besætning og Eireren så længe de befandt sig på græssteppen. Så meget denne end kedede Seren, opdagede han at han savnede den, næsten i samme øjeblik nåletræerne kom dem i møde. De kunne se deres egen ånde næsten hver dag og nat, og det huede ham bestemt ikke. Hvad værre var: Hvor det på sletterne havde været ganske nemt at finde tøser der ville lægge sig på alle fire for lidt nyheder og tingeltangel syd-fra, hver eneste gang de kom til en ny lejr, nærmede den dag sig med faste skridt, hvor de ville være nødt til at trække lod. En uge efter at de først havde nået træerne, kom en mørk tåge glide ind over dem.

“Vi må hellere slå lejr,” sagde Eireren straks. “Sigbarheden er for lav til at vi kan komme nogen vegne.”

“Tak for oplysningen,” sukkede Seren.

Deres fører gik som sædvanlig i gang med at sætte sit cirkelrunde telt op, mens Seren og Overløber smed deres tyndslidte dække over den tykkeste gren de kunne finde, i god afstand fra Eireren, og begyndte at pakke deres kød ud. Seren rystede det for at slippe af med de par maddiker der sad på overfladen, men da de blev ved med at kunne grave nogen ud, opgav han og smed det til sidst langt væk. Besætningen sad i en klynge for at holde varmen og surmulede et stykke tid, indtil Seren kaldte på Eireren.

“Vi har ikke mere mad,” sagde han. “Kan du ikke se at skaffe os noget?”

“Vi er i sandhed ilde stedt,” sagde Eireren. “Her er træer så langt øjet rækker – men ikke så meget som en grib at skyde efter! Men Saka siger at der går historier om rene bjerge af kød og pels der går omkring her og ...”

“Hold nu kæft, og skyd nu bare det første du ser,” sagde Seren. “Hvad end det er, æder vi det. Og hvem i Dagens stinkende hale er Saka?”

“Vores fører, på de sidste mange dages rejse,” sagde Eireren.

“Nå.”

“Jeg vil gøre som du foreslår,” sagde Eireren. “Men kom nu først og sæt jer ind i mit ly. Jeres

er vist ikke meget bevendt læn-
gere.”

“Du skal aldeles ikke fortælle
mig at mit telt ikke er ...”

Seren nåede ikke at sige
mere, inden de blev afbrudt af et
skrig, som efter alt at dømme
kom fra Eirerens telt. Gudra var
derhenne først, og løftede op i
de ynkelige flænsere der var til-
bage af teltet.

“Pis også! Hvad skal vi nu
sove i?!” bandede Seren. “Hvad
er der dog sket?!”

“Jeg tror at tågen tog ham...”
sagde Gudra, nærmest tilfor-
ladeligt.

“Eirer!” råbte Seren. “Hvad
foregår der?!”

“Jeg ved det ikke,” sagde Ei-
rerer. “Jeg ved kun at der er an-
dre jægere her end mennesker.
De ældste taler om *isbæsterne*.”

“Kan det betale sig at lede ef-
ter ... øhm ... din ven?” spurgte
Seren.

“Nej.”

“Det tænkte jeg nok. Men vi
skal nu alligevel give dem nogle
tæsk for at have ødelagt vores
hi. Vi pakker op igen. Og går
selv på jagt.”

Selv om tågen syntes uigen-
nemtrængelig, var sporet overras-
kende nemt at følge. Det havde
nemlig en underlig, nærmest
vildsvineagtig lugt, med stænk af
den velkendte lugt af død. De
var ikke noget ti skridt væk, før
den første uro meldte sig.

“Jeg kan ikke lide det,” sagde
Eirerer. “Det eneste vi finder
herude, er de døde der går igen!”

Denne gang langede Seren
ham én.

“Hold mund! Vi er endnu al-
drig bakket ud af en kamp, med-
mindre de var flere end os!”

“Men han har ret,” sagde
Overløber. “Her lugter som Anu-
bis-præsterne. Du ved godt hvad
jeg mener. Som nogen der om-
gås de døde, hele tiden. Hvis jeg
var farao, så ville jeg hellere
ædes op og skides ud af sjakaler,
end at lade de klamme præster
befamle mit legeme.”

“Hvorfor egentlig lige præ-
ster?” spurgte Seren. “Hvad med
horer? Du ved, hvis man dør un-
der akten, og de ikke lægger
mærke til det lige med det sam-

me? Det skete for engang for ...”

“Er det virkelig sådan I ser på
døden?” spurgte Eirerer.

“Årh, pis også!” råbte Seren.

“Nu kommer det.”

“Jeg håber,” sagde Eirerer, ef-
ter at have taget en dyb indånd-
ing, “at døden kommer til mig i
en sen alder, hvor jeg kan kom-
me til at ligge på langs, og mod-
tage de sidste ord af alle med-
lemmerne af min familie, før end
jeg udånder.”

“Jeg ville hellere have at du
fortalte mig hvad en fyr som dig
har gjort for at ende sammen
med sådan nogle som os!”

“Jeg har ikke gjort noget! Det
er fordi, at hos mit folk ...”

Med et skingert skrig sprang
noget dem i møde fra tågen og
landede direkte oven på Seren.
Det sad snerrende på hug oven
på hans brystkasse, mens det
blev ved med at køre et langt vå-
ben frem og tilbage i cirkler lige
foran de øvriges ansigt. Ingen af
dem vovede at røre sig. Så
sprang skabningen ned fra Se-
ren igen. De kunne nu se at det
var en kvinde. Angiveligt. Bort-
set fra et lændeklæde af hvid
pels var hun helt nøgen og hav-
de sort, filtret hår og mørk hud
der virkede endnu mørkere på
grund af det lag af skidt der sad
på hende. Der sad spiraler ind-
tegnet i skidt, så måske var det
trods alt ikke skidt, men en form
for maling. Umuligt at sige. Hen-
des iltre ansigtsudtryk lod ikke
en sulten ørkenløve noget efter.

“Hun er smuk,” savlede Gud-
ra.

“En tøs der dekorerer sig med
sit eget skidt ...” sagde Seren.
“Er det virkelig så lang tid siden
at vi har været i byen?”

“Kvinde eller ej, hvad pokker
er det dog for én?!” spurgte
Overløber. “Er det ét af jeres is-
bæster?”

Han vendte sit ansigt over
mod Eirerer.

“Jeg ... jeg ved det virkelig
ikke. Men det ser ud som om
hun vil vise os noget.”

Det var rigtigt nok. Vildkvin-
den vendte nu sit våben – åben-
bart et spyd med et hoved af
sten – væk fra dem, og pegede i
en ny retning. Seren kom på be-

nene.

“Hvor dumme skal vi egentlig
være for at stole på tøsene?”
spurgte han.

“Hun lugter godt nok ret
slem,” sagde Overløber. “Men
ikke af død. Jeg tror ikke at det
er hende der har taget føreren.
Men vi må være varsomme. Tø-
sen kan være klogere end hun
ser ud til – jeg begik selv den fejl
at undervurdere kushiterne syd
for det Sorte Land engang, blot
fordi de kun bar lændeklæder
hvor vi bar særke. Det gav mig
dét her.”

Overløbet pegede på et ind-
hug i sit ene skulderblad. Hun
begyndte at springe af sted – nu
fra tue til tue, i et landskab der
blev mere og mere fyldt med
vandhuller. Snart blandede lug-
ten af bål og stegt kød sig med
de andre lugt – det dyreagtige,
døden, den beskidte kvinde,
deres egen gennemtrængende
hørm. Tøsen satte sig ned på
hug, og lavede en bevægelse
som Seren gættede på betød at
de skulle dukke sig – hvad de så
gjorde. Undtagen Gudra, som
først gjorde det, da Seren gav
ham et hårdt spark over skinne-
benet. De sneg sig et stykke
frem, og fik nu udsyn over en lil-
le lavning i terrænet. De fik øje
på fire skabninger der sad på
hug omkring et ganske lille bål,
og tog for sig af et fyrsteligt kød-
måltid.

“Isbæsterne!” gispede Eire-
ren.

Seren kunne genkende en le-
ver, en grålig masse der godt
kunne være hjerne, samt noget
der næsten måtte være et hjerte
– ét af isbæsterne langede en af
de andre én på siden af hovedet
for selv at komme til dette styk-
ke. De var alle sammen så behå-
rede at det godt kunne ligne pels
mere end hår, der gik fra det
mørke og bjørneagtige, til et
tamsvins stride hvide hår. Deres
øjne var meget lyse, eller lige-
frem en smule lysende i halv-
mørket. Alle fire havde de
enormt fremstående pander, og
intet hagefremspring.

“Jeg tror at jeg har fået øje på
vores manglende følgesvend,
dernede et sted i asken,” sagde

Seren. "Og så vidt jeg kan se herfra, havde han større nosser end jeg troede."

Han fes.

"Hvor vil han blive savnet! Skal vi få det gjort af med dem?"

Han rykkede i Eirerens ærme, der sad og hviskede den afdødes navn igen og igen, mens han rystede på hovedet.

"Hej, helt! Vil du placere et par pile i dem før vi går på dem?"

De havde alle sammen, måske lige med undtagelse af Eireren, glædet sig meget til at få afløb for måneders kedsomhed, og 'Tøsen' snerrede i forventning. Derfor blev de både bange og umådeligt skuffede, da det første første af isbæsterne faldt om inden hverken den, eller dens følgesvende, nåede at opfatte det. Lige så hurtigt sad der en skinnende metalsplint begravet i dens øjenhule.

Så kom *de* ridende. Fyrsterne fra Nord – direkte ud af alle ammetue-historierne og Serens tagede erindring. Ikke alle sammen på heste, men flere af dem på noget stort, noget der var på størrelse med en stridsvogn fra fyrstestolte Hatti – mindst! Seren havde svært ved at sammenligne dem med noget som helst. Nogle af dem kunne mindre om vældige heste eller dromedarer, fordi de havde en slags hove – men så alligevel ikke, fordi 'hovene' virkede delte, som sammenvoksede tæer. Og deres lange, tandspækkede munde (nogle af dem så lange som en arm!) gav indtrykket af rovdyr, som en kæmpe ulv. Men selv disse uhyrer var for intet at sammenligne med rytterne: Skæl- eller pladeklædte skabninger med to arme og to ben ligesom mennesker, men uden nogen synlige ansigtstræk, der kunne røbe raseriet bag det tætsluttede ydre. Den forreste rytter, der havde en kraftig rød fjer- eller hårdusk på den sorte skal der udgjorde hans hoved, svang et våben lige så langt som sit skrækkindjagende ridedyrs hoved, og skar direkte ned igennem det forreste af isbæsterne. Det var ikke helt til at se hvad der skete med resten af dem,

men de blev øjensynligt redet ned.

"Er det dem du vil have os til at kæmpe imod?!" spruttede Overløber lige så snart stilheden sænkede sig igen (selv om de nu vidste at døden kunne komme stormende næsten lydløst).

"Stjæle fra, brunhud. *Stjæle* fra. Hvis det kommer til kamp, er vi bare nødt til at finde vej uden om de hårde skaller og stikke til dem."

"Vanvid!" udbrød Overløber.

"Han har ret," sagde Eireren stille. "Der er ikke en sprække for en pil at finde igennem. Men vent ... hvad er der med hende?"

Tøsen stirrede stadig i den retning rytterne var forsvundet. Der løb en anelse savl ud af hendes ene mundvig.

"Ja, *hun* er tydeligvis kvikkere end hun ser ud til," sagde Seren, og bankede Overløber på skulderen. Hårdt. Overløber tog sig ikke af det, men vedblev at stirre på Tøsen. Hun pegede med sit spyd igen.

*

De havde nu fulgt Tøsen en hel dag – da hævdede *det* sig, som en pegefinger mod himlen. 'Det' måtte være et tårn, hugget ud af sort klippe. Det fik et hvilket som helst kunstigt bjerg, om det så var det Sorte Lands pyramiders, eller landet mellem de to floders ziggurater, til at se lille ud. Men hvor de var tykke og solide i bunden, var dette tårn samme højde hele vejen i vejret, med skydeskår der snoede sig som et sneglehus hele vejen op. Der var kun få, hvis overhovedet nogen, vinduer eller glughuller at se.

"Moder ..." mumlede Eireren. "End ikke storkongen kunne bygge noget som dette. Venner, det er kun dæmoner der kan udføre sligt! Vi har intet at gøre her!"

Seren langede ham én på siden af bærret.

"Holdt hovedet klart, dit fjols! Det er sted er netop bygget for at få dig til at tænke sådan! Dæmoner er de måske, men det vidste vi jo godt! Og de skal nok bløde – ligesom de bæster vi

mødte!"

Til Serens overraskelse så Eireren trodsigt tilbage på ham.

"Hvordan vil du slippe ind i dæmonernes tårn uden en hær?! Vi har intet reb der når bare halvvejs op til den første mur!"

De stod og så på hvordan regnen piskede mod det sorte tårn, og fik himlen til at synes mørkeblå.

"Hvordan tror I at de får forsyninger?" spurgte Seren ud i det blå. "Hvordan får de noget rigtigt stort ud og ind?"

"Høhhø... du sagde *ud* og *ind*," lo Gudra.

Seren orkede ikke at slå ham – så fik han bare så meget mere at hyle over. Han var endnu lidt i tvivl om hvor han ville hen med det.

"Man tager også en kvinde nedefra ... hvor hun er våd ..." tænkte han, "... men flere af os tager altid bagindgangen. Hvad gør fyrsterne mon?"

Han vandrede i en lille cirkel mens han tænkte.

"Jeg tror at der er mindst to indgange, der slet ikke er i nærheden," sagde han højt. "Et vådt sted og et tørt sted."

*

De nåede ikke meget videre den første dag. De cirklede nærmest blot rundt. Tøsen blev ved med at trække i dem og få dem til at fortsætte, indtil de nægtede at flytte sig mere. Det var ikke nemt at finde noget brænde i det sumpede landskab, men det lykkedes dem efterhånden, og langt om længe faldt de fleste af dem i søvn. Seren betragtede Tøsen. Hun lugtede fælt, men på den anden side – hvilken hore gjorde ikke dét? Hun var godt nok heller ikke for køn, og muligvis ældre end ham selv (svært at sige igennem skidtet), men hun havde da alle sine tænder i behold. Så meget havde hun vist de par gange hun havde snurret. De var meget hvide, rovdyragtige. Han besluttede sig hurtigt for ikke at spille mere tid, men flåede lændeklædet væk, og trængte ind. Hun spærrede øjnene vidt op, men gjorde ingen modstand da han begyndte at klø på. Men hun

smilte godt nok underligt.

Så tog hun fat. Hun låste ham både med sine stærke ben, og greb fat om ryggen på ham. Han følte sig som en stukken gris, selv om han nu nok havde forestillet sig at det skulle være den anden vej rundt. Og hun nøjedes ikke med at flå hans ryg til blods som en kanaanæisk hore, nu arbejdede hun også med – og han mærkede hende blive meget varmere end han havde lyst til. Han vidste at han måtte væk, og i dét i en fart – men han kunne ikke komme fri, hendes ben var for stærke. Hun lo.

Seren slog hende hårdt i munden med sin knyttede næve (det plejede altid at dæmpe en kvindes gemytter lidt) men hendes tynde arme slangede sig om hans og holdt ham ubehjælpeligt fast.

Han havde ikke troet at han nogensinde skulle råbe det i denne sammenhæng, men han havde intet valg:

“Hjælp mig!”

Hans tonefald lod ingen i tvivl. Deres chef risikerede at møde sit endeligt hvis ikke de gjorde noget, og så ville de aldrig finde ud af hvor deres plyndringsgods fra de sidste par togter var blevet begravet henne.

Der skulle både Overløber og Gudra til at få ham flået væk og Eireren til at holde hendes arme. At dømme efter hendes ånde-dræt, kom hun da det skete.

“Er du okay, sjæf?” spurgte Overløber, da de var kommet et stykke væk.

“Nej!” gispede han.

“Godt at du ikke tog første tur, Gudra,” sagde Seren og nikkede hen imod tumpen.

Gudra sagde ikke noget. Hans mund hang på vid gab.

“Jeg tror at vi bliver nødt til at lade parykken gå på omgang igen, gutter,” sagde Seren.

Og sådan blev det.

*

De stødte på deres første rigtige spor allerede tidligt den næste dag. De sjoskede rundt indtil de alle sammen stod i vand til knæene. Stadig blev Tøsen ved med at vifte dem videre. Så strakte

hun sin arm og spyd ud i fuld længde, og pegede ud hvor vandet for alvor var dybt.

“En sø,” sagde Eireren.

“Hvordan vidste du dét?!” lød det fra Gudra et sted omme bagved.

“Er jeg den eneste der har fornemmelsen af at Tøsen har haft en plan med det her?” spurgte Overløber. Og så hviskede han:

“Tror I, at hun vil have at vi ikke kan finde tilbage uden hende?”

Seren sagde ikke noget. I ét nu, flåede Tøsen spidsen af sit spyd ved at flå snørerne over med tænderne, og stak så spidsen i sit lændeklæde. Så sprang hun på hovedet i vandet. De stirrede efter hende et stykke tid. Ingen livstegn. Ikke et plask, ikke en boble.

“Jeg ... tror ikke at hun kommer tilbage,” sagde Seren. “Kom så.”

Han snørede sine to økser godt fast til sig, men smed ellers oversærken og sine pelse. Så sprang han også på hovedet i. De andre fulgte efter. Lidt for tæt, faktisk. Gudra var meget tæt på at ramme ham og knække hans ryg. Til Serens store overraskelse, var Tøsen stadig lige foran dem. Det var næsten til at se frem for sig i det klare vand. Hun trak utålmodigt i hans ene arm – hvorpå de svømmede efter hende. Til trods for at Gudra var opvokset i en tør egn i bjergene, og Eireren på de store sletter, svømmede de alle næsten lige så godt som Seren (der praktisk talt var vokset op på havet) og Overløber, der havde tilbragt hele sit liv nær en flod – indtil den skæbnsvangre dag for nogle år tilbage. Alligevel brød de alle sammen hostende og gispende op til overfladen igen, efter en svømmetur der næsten var længere end de havde kunnet tåle. Kun Tøsen virkede ikke stakåndet.

De var kommet op igen inden for en lille hule. Der var højt til loftet og et stykke ind til bredden. Der var ingen spor efter hakker, hvilket betød at det måtte være en naturlig hule,

ikke en mine.

Der var forbløffende lyst indenfor – det lod til at komme ned fra nogle sprækker – nej, årer i klippen. Det var mærkelig blåligt. De kom alle sammen hurtigt ind til bredden, hvor de – igen på nær Tøsen – stod tænderklaprende i den kølige luft dernede. Flere gange førte videre – to af dem virkede hugget ud, eller måske nærmere udvidet. Det var nok derfor at de begge skinnede varmt med fakkellys der kom længere borte fra, mens den tredje gang skinnede med årernes blålige lys.

Tøsen trak spydspidsen frem og vægtede den i hænderne. Hun så ubeslutsomt fra tunnel til tunnel.

“Kom så, tøs,” sagde Seren. “Nu er vi kommet så langt.”

Hun pegede ned ad den ene fakkeloplyste gang. De sneg sig af sted lige efter tøsen – de var efterhånden blevet ret gode til både at snige sig, og til at lade nogen udefra holdet tage risikoen – hvis de selv skulle sig det. Seren følte sig stadig ret sikker på at de havde situationen i hans hule hånd, men en nagende fornemmelse et sted i baghovedet begyndte at gnave. Var det Tøsen? Nej, han havde rejst sammen med langt mærkeligere mennesker. Gik det for nemt? Nej, det kunne aldrig gå nemt nok. Måske var det den vilde, uregelmæssige måde gangen bugtede sig på, med nogle meget dybe indhug fra en hakke, der ikke gjorde noget godt for stabiliteten. Muligvis troede han ikke på varsler, men så vidt varsler angik, var dette i hvert fald skidt nok. De var nået i al fald to hundrede skridt op ad gangen, og havde passeret en tiendedel så mange fakler (hvis det egentlig var hvad de var, for de hang på væggen som fakler, brændte som fakler, men dét der brændte var ikke træ, men små beholdere), uden at der var sket noget endnu. Det var næsten irriterende, som om ... blev næsten kvalt da de pansrede arme uset skød fra indelukket i væggen! Kunne have vredet Serens hoved om, hvis ikke ... Overraskende nok

var Gudra den første til at komme ham til undsætning – måske fordi han ikke behøvede at tænke sig om – men et spark fra det bæst der holdt fast på Seren, sendte Gudra flyvende bagud, og ind i væggen. Det var svært at se hvor det var kommet fra, og præcis hvordan det så ud. For alt i verden kunne det være en levende mur af ukendt, umuligt hårdt, sort metal, og med pigge over det hele, men der var en tynd revne i dens tøndeformede hoved, hvor to blodsprængte øjne lige kunne anes, hvilket bekræftede at der trods alt var tale om et væsen af kød og blod. Både Overløber og Eireren forsøgte at omringe væsenet fra hver sine side, hvilket tvang det til at give slip på Seren, og bruge kræfter på at slå deres angreb til side med de lange knive, der ud som om de kom ud af begge arme. Den meget lille smule plads og sparsomme belysning var kun til væsenets fordel. På ét eneste øjeblik havde den grebet fat om både Eirerens og Overløbers arme, som den ikke rigtigt besværede sig med at vride om, men blot klemte smerteligt om, indtil deres våben faldt klirrende til jorden. I ét nu havde Tøsen, vildkvinden, sat i et spring som Seren ikke rigtigt vidste han overhovedet skulle sammenligne med – måske med det stribede dyr han havde set i den dampende skov de havde rejst igennem østpå. I ét nu var Tøsen over væsenet, og satte sine tænder i det bløde kød hun på én og anden måde havde fået blotlagt i mellem pladerne. Seren havde aldrig set noget lignende igennem et ellers nok så langt og nedrigt liv. Vildkvinden gav et ryk med hovedet, og et stort stykke af væsenets blege kød forsvandt i mellem hendes tænder. Ikke så lidt blod ramte de omkringstående. Det følte skoldhedt.

“Av...” klynkede Gudra.

“Set pisse mig i øjet!” skreg Overløber. “Hvorfor gør det sådan?!”

Seren kunne absolut intet se – han havde fået en del af det i øjet. Væsenet prøvede på at flå Tøsen af, holde hende over hove-

det og hamre hende ind i væggen, men i samme øjeblik det løftede sine arme over hovedet, sendte Eireren pil ind i det bløde kød i dets armhule. Det faldt til gulvet med et brag. Det var nu tydeligt at det havde stået inde i en dyb niche. Det var derfor at ingen af dem havde set det. Eireren rakte Seren en hånd, men Seren slog den væk. De så begge to over på Tøsen der allerede var kommet på benene igen. Hun sad på hug, helt tavst, og slikkede sig om munden.

“Guder,” sagde Overløber. “Hun er værre end dem!”

“Nej,” sagde Seren og fik efterhånden gnedet sig færdig i øjet. “Hun er på vores side.”

“Jeg troede at vi har på hendes side,” sagde Gudra.

“Kæft, Gudra,” sagde Seren. “Godt så. Vi har endnu ingen tab. Lad os så få stjålet en kæmpe ædelsten!”

De gik ikke længe før de fik øje på en trappe der førte op. De fleste af trinnene var her blevet lagt i stedet for at hugget ud, og på en del af dem var der udhugget en masse tegn. Seren havde som den eneste set deres lige før – på én af fyrsternes rustninger. Hvad de betød, kunne han dog ikke greje. Han vidste bare at de bugtende, snoende mønstre irriterede hans øjne og forstyrrede hans tanker. Hvis ikke bæsterne var så brutale i kamp, ville han opfatte dem som rene snobber, der troede at de var noget, fordi de kunne snirke sig frem til en meddelelse, i stedet for bare at sige den. Efterhånden som de bevægede sig videre op igennem gangen, begyndte der at lugte ret slemt.

“Gudra!” snerrede Overløber. “Bes dingle i dine klunker – var det dig?!”

Gudra grinede bare.

“Jeg tror at jeg ved hvad det er,” sagde Seren.

De kom ud i en tynd gang, hvori der var en række indhak, hver især med tremmer for.

“Kom så,” sagde Seren. “Der sker ikke noget.”

Besætningen listede endnu mere stille frem end før. I samme øjeblik de var ude for tremmer-

ne, slog noget stort mod dem. Overløber greb efter sin dolk, men Eireren holdt ham tilbage.

“Det er bare dyr! Ligesom vores!” sagde han så roligt han kunne, men stadig med ret hævet stemme. Det var rigtigt nok – der var nogle af de samme væsener som de havde set tidligere – og flere til.

“Ufatteligt!” udbrød Eireren. “Se! Har I nogensinde set noget lignende?!”

“Måske ...” sagde Overløbet tøvende. “Den ene minder en smule om de store, grå heste der bader i vores floder... men det horn! Den pels!”

“Jeg har set sådanne bæster som det væsen med den lange arm i ansigtet, og de to mundhorn, ved vores yderste grænse,” sagde Eireren. “Dog aldrig før med en sådan hårpragt!”

Seren var endelig ved at slippe af over at det trods alt kun var dyr, da Tøsen udbrød et højt, skingert – og knapt menneskeligt – skrig. De fór hen til den sidste bås. Seren havde ikke fantasi til at gengive hvad han så, så meget vidste han. Det var et menneske – og så alligevel ikke. Det var ikke lænket fast til væggen bag tremmerne – lænkerne var boltet fast til ham, igennem hans knogler. Synet fik det til at vende sig i Seren, trods alt hvad han havde set (og gjort. Ikke mindst gjort).

Det så ud som om dets skelet var blevet for stort til ham. Det var åbenbart brudt frem fra huden flere steder, omkring skulderblade, fingerspidser, knæ, albuer. Dets øjne var ikke sløve – tværtimod udstrålede de en ondskabsfuld intelligens, hvis hele formål var rent had. Tøsen nærmede sig væsenet skridt for skridt, med den ene arm strakt ud for at berøre det. Så fór det ud mod tremmerne med et brag. Eireren og Gudra holdt hende tilbage i hver arm, så menneskedyret i buret ikke fingre, nej, kløer, i hende. Seren havde egentlig ikke forventet at de ville have kunnet holde hende tilbage, men hun lod til at affinde sig med det.

“Søde Isis, kaptajn ...” hviske-

de Overløber. "Hvad er der dog sket med ham?"

"Hvad har de gjort med ham, mener du?" spurgte Seren. "Jeg skal ikke kunne sige det, men det lader til at Tøsen ved det."

Et øjeblik så det ud som om hun ville give sig til at græde, mens hun igen strakte finger-spidserne ud mod tingen bag tremmerne ... hamrede med fuld kraft spydspidsen i menneskedyrets ansigt. De stod alle sammen helt stille et øjeblik, mens dets blod randt ud på gulvet. De begyndte at videre i lammende tavshed – da stoppede Seren op, og tog nogle skridt tilbage. Han stak en finger i det stadig dampende blod – og trak den bandende tilbage. Det var varmt ligesom det væsen de havde kæmpet imod. Vildkvinden fortsatte med at lede vejen. Brugen af firkantede sten fortalte dem at de nu var kommet til selve fæstningen. Der var stadig meget køligt, og især den sydlandske Overløber skuttede sig. Der lugtede pludselig gæret, men ikke det mindste af korn. De kom ind i et hvælvet rum, ligesom en tom brønd, med den ene efter den anden beholder af grålig sten, der alle sammen flød over med sorte bær. Seren proppede en håndfuld ind i munden, men spyttede så ud på gulvet. Det var tydeligvis dem der var gærede – men de var frygteligt sure. Han havde ellers virkelig trængt til en lille én.

"De smager som en luder-drengs røvkrøl," mumlede han.

I mellemtiden havde nogle af de andre fået set sig omkring i rummet.

"Det er en blindgyde!" råbte Overløber.

"Ikke så højt, din idiot!" råbte Seren tilbage.

"Vent! Hvor er hun blevet af?" spurgte Eireren pludselig.

De gennemgik hele rummet grundigt – det være sig, at de løb planløst rundt, mens flere af dem uden held forsøgte sig med

bærrene. De fandt Tøsen klempt sammen nede i hjørnet, bag ét af de største kar. Hun sad febrilsk og kørte sin finger rundt i væggen.

"Det er som om at hun leder efter noget," sagde Gudra.

"Det er nok fordi hun leder efter noget, narrøv," sagde Seren.

Hun blev ved med at køre samme mønster i væggen, alt imens hendes ansigt forvred sig i en stadigt vredere grimasse.

"Nu forstår jeg," sagde Overløber. "Jeg synes at der færre bær i beholderen, end for et øjeblik siden. Jeg tror at det er en form for lås, der ..."



"Accepter at det er magi, og kom så videre."

Så brast, eller gled, bunden i ét af karrene, og hele indholdet forsvandt et sted i mørket.

Der var ikke særlig dybt ned. Og hvad mærkeligere var, så kunne deres øjne nemt følge en række blinkende, rødlig lys. Så sprang de derned, én efter én. De kunne næsten gå fuldt oprejste i gangen, der viste sig at være frysende kold, og med rim på. Der sad flere blinkende, rødlig lys hele vejen i gulvet, og også noget der sad og blinkede i de metalliske vægge.

"Det er nærmest ligesom at se det rum inde bag statuerne, hvor præsterne lægger stemme til guderne," sagde Overløber. "Som

om vi ser noget vi helst ikke må se."

Han tørrede noget af rimen væk med sit ærme.

"Søde Isis," udbrød han. "Man kan se igennem. Jeg ... jeg tror at der ligger mennesker inde i væggen. På rad og række, ligesom en gravplads. Eller et lager. Hvad i alverden skal dét betyde?"

"Hold nu bare mund," sagde Seren. "Accepter at det er magi, og kom så videre."

Så stoppede gangen bare. Overløber gav sig straks til at føle på væggen efter hemmelige indgange, men Tøsen hamrede blot sin næve ind i et sted på væggen, hvorefter den hele gled til side. De fik nu øje på et rum der skinnede sølverne, og med en række ædelsten i væggen. Seren måtte undertrykke sin trang til at hamre dem ud af indfatningerne med det samme. De stillede sig alle sammen ind i rummet, hvorefter Tøsen trykkede på nogle af ædelstenene, og væggen gled i igen. De mærkede alle sammen et let sug i maven.

"Jeg tror at vi bevæger os," sagde Gudra.

"Det har du ret i," sagde Seren.

En fæl lugt bredte sig i rummet.

"Denne gang må det være Gudra," sagde Overløber.

Og med ét var det forbi. Væggen åbnede sig igen, og de var nu et helt andet sted. Det var næsten cirkelrundt, men måske nærmere som en mangelkantet figur, hvor der for hver meter var en ny gang. Over for hver enkelt af disse gange, hang der noget forskelligt – et firkantet rødt skjold med en gul ørn malet på, et blåt rundskjold med tre ulæselige tegn på, en særk med et broderi af et skælet, bevinget væsen, en sort hovedbeklædning med en hvid fjer i – og endelig en grinende maske med både horn og skæg. Skjoldene var bulede og ødelagte, og resten af

genstandene flængede eller blodplettede.

“Der har engang eksisteret et helt folkefærd for hver af de genstande,” sukkede Eireren.

Midt inde i alt dette, stod noget der overstrålede alle de øvrige genstande: En spinkel rustning af et skinnende rødt, blankt og ukendt materiale – og midt på dens hornede hjelm sad den største ædelsten de nogensinde havde set.

“Den er lige til at tage!” sagde Gudra som skidt fra en spædekalkv, hvorefter “Det er en fælde” kom lige så selvfølgelig fra Overløbers mund.

“Hvorfor siger du dét?” spurgte Eireren.

“Fordi jeg har bevogtet faraos gravkamre engang,” sagde Overløber. “Du skulle se de fælder de satte op dér. Enhver vil tro på de dødes forbandelse, efter at have fået en håndfuld brændende væske lige op i ...”

“Til sagen,” bed Seren ham af, og Overløber gik i gang uden at kny. Han viftede de andre væk, for at skabe afstand.

Derefter gav han sig til at føre fingrene hen over rustningen, uden at komme ædelstenen nær.

“Jeg tror at jeg har regnet den ud,” sagde han efter hvad der for de andre var meget lang tidsventen – og for ham en lynhurtig vurdering.

“Der springer knive ud fra alle sider af skallen her, hvis jeg så meget som rører ved øjet,” sagde Overløber. “Så dét jeg i virkeligheden skal gøre, er bare at springe ...” – han gjorde et dramatisk hop – “... lige herhen.”

Han foretog bevægelsen flere gange. Så var han klar. Han tog fat i juvelen med et let greb, og det gav et sæt i dem alle da “kniven” (nærmere af sværds længde!) kom farende ud. Til gengæld sagde ingen noget, da Overløber brast direkte igennem gulvet, hvor det var meningen at han skulle være kommet i sikkerhed.

“En fælde skjult som en fælde!” udbrød Gudra.

“Juvelen, dit fjols! Få fat på Argons Øje!” råbte de i kor.

De så alle ned i hullet. Det var tydeligt at Overløber ikke gik nogen steder – han var spiddet igennem alle vitale organer, og lidt flere.

“Lidt kedeligt for så smart en fælde,” tænkte Seren. “Men de skal selvfølgelig kunne komme til juvelen igen.”

Gudra rakte ham ‘Øjet’ med en famlede hånd. Det var virkelig noget for sig. Det var en helt særlig rød, der ikke virkede det mindste gennemsigtig – og alligevel kunne han se sit grimme fjæs i hvert eneste af dens hundrede flader.

“Tænk at vi skal give den her skønhed videre til nogen vi aldrig har set. Hvad skal en morderkonge som den Usynlige overhovedet bruge den til?”

“Det er lige dét!” sagde Eireren. “Jeg tror ikke at I andre forstår hvad den Usynlige virkelig står for! Jeg gør det her for ærens skyld, fordi den Usynlige lader os udføre store og gode gerninger, der vil bringe min familie anseelse!”

Seren holdt ‘Øjet’ op til sit eget øje igen og prøvede uden held på at skimte Eireren igenem det.

“Og han har så bragt dig sammen med os. Du må være meget stolt af dig selv.”

“Den Usynlige ser måske en storhed i dig, som du ikke selv er klar over.”

“Eller også mener han bare at vi kan undværes. Og selv hvis vi dør, så tror jeg ikke at han kommer til at mangle slyngler som mig – eller naive fjolser som dig – lige foreløbig.”

I samme øjeblik hørte de en skramlende lyd bag sig, og én af de mange døre blev nu fyldt op af en kæmpes skikkelse. Han havde mørkegrønne rober ud over en rustning, hvori der kunstfærdigt var blevet ætset et mønster i, og med en aflang hjelm, der syntes at forestille et monster med flere munde.

“Han har nok ventet på os hele tiden,” sagde Gudra.

“Ja, ventede på at vi klodsede i det,” sagde Seren. “Lad ham komme an! Lad dette blive husket som dagen hvor, øhm, man-

ge stod mod én!”

De begyndte at kredse omkring ham, selv Tøsen, selv om Seren ikke havde afgivet nogen ordrer endnu. Kæmpen var ganske meget imponerende, men kun bevæbnet med en lang jernstang.

Måske stod de faktisk en god chance – Seren kunne bare ikke lade være med at spekulere på hvornår kæmpen slap en hær løs på dem. Seren fór fremad, og det gjorde de tre andre også – Seren bagfra med hævede økser, Tøsen stadig med sin sten i hånden, og Gudra med sin pigbeslåede kølle, alt i mens Eireren febrilsk forsøgte at tage sigte. I sidste øjeblik vred kæmpen omkring jernstangen, og et langt blad, som et kæmpe høstredskab, skød ud fra begge ender. Kæmpen svang den over deres alles hoveder, og tvang dem til at dukke sig. Inden nogen af dem havde fået set sig omkring, fløj det ene blad ud i en lang kæde, og skar igennem Eireren, fra skridtet og op til skulderen. Eireren havde sagt at han ville dø på langs – men det var næppe hvad han havde ment. De to overlevende udvekslede et hurtigt blik med Seren – Gudra stod nu med en kølle uden hoved, og Tøsens våben var ynkeligt kort. Så Seren kastede straks sin ene økse. De var overhovedet ikke lavet til at kaste med, men det hindrede ikke Seren i at ramme og bøje kæmpens våben. Kæmpen rettede det mod Seren, og skulle tydeligvis til at lave nummeret med kæden igen – hvilket ingen af dem ellers havde kunnet stoppe, uanset hvor forudsigeligt det nu var – da det gik op for både dem og ham at det havde sat sig fast. Et øjeblik efter kastede de sig alle tre over ham – skjulte overraskelser i rustningen eller ej. Selv den vældige vægt og styrke der nærmest emmede ud fra kæmpen, blev tyngtet ned af muskel- og fedt-svulmende Seren og Gudra, foruden at rustningens vægt nu talte imod ham. Gudra trak sin ene hånd til sig, eftersom han blødte fra et grimt sår fra en skjult æg i rustningen. Men Seren fandt ind under

brystpladen, og stak igen og igen med én af sine egne skjulte knive, mens Tøsen hev, bed og sled i det aflange metalhoved. Til sidst, og efter selv at havde døjet med flere hårde, jernbeslåede slag i hoved og brystkasse, fik hun flået metalhovedet af, hvilket afslørede et ansigt der kunne have været menneskeligt, hvis ikke for de blodskudte øjne. Tøsen begravede spydspidsen i kæmpens ansigt – men selv efter femten, tyve slag, og med et hoved der blev mere og mere fladtrykt, slog kæmpen stadig vildt om sig. Liget spjættede stadig, da de begge to rejste sig, dampende af hans skoldhede blod.

“Vi vandt, sjæf.” sagde Gudra.

“Ja ...” sagde Seren. Så pegede hun ud på alle nicherne i væggen. “Men alle hans venner er lige ankommet. Nogle berygtede sidste ord?”

Det var nærmest en underdriivelse Seren var kommet med. De var omringede. Mindst tyve mod én. Ingen af dem var lige så store som den kæmpe de lige havde besejret, men hver eneste af dem havde et nyt våben i hænderne, som Seren ikke engang kunne gætte på hvad var. Hvis hvert eneste af dem havde et nyt trick de skulle lære at kende... Så begyndte Tøsen at slentre hen imod den røde rustning.

“Lad nu være, du ved godt at ...”

Så faldt det hele på plads.

“Det er sgu da forhåbentlig løgn,” mumlede han, da han så hende dreje en handske af rustningen. Hendes hånd svajede nedad i en umulig og usundt udseende vinkel, og hun satte den på plads. Så trådte hun ned i de lange jernstøvler, perfekt formet til hendes slanke ben, hvilket tydeligvis var noget af en lettelse for hende. Således fortsatte hun, indtil hun lod den hornede hjelm glide ned over ansigtet. Nu vidste han endelig hvorfor de aldrig tog rustningerne af. Det ville givevis skade deres omdømme, hvis det var mere vidt kendt at fyrsterne fra nord ... enkemagerne, dæmonerne, hvad de nu blev kaldt ... var så menneskelige. Men det ragede ham faktisk



I sidste øjeblik vred kæmpen omkring jernstangen, og et langt blad, som et kæmpe høstredskab, skød ud fra begge ender.

hvem eller hvad de egentligt var.

Alle krigerne omkring dem, knælede. De havde fået deres sande fyrstinde tilbage. Den formstøbte rustning havde bevist det, lidt ligesom i en gammel historie som Seren ikke helt kunne huske ...

Hun pegede på Argons Øje og gjorde tegn til at han skulle komme med den. Han trådte straks et skridt tilbage, men i samme øjeblik strakte alle to snese, eller flere, af krigere deres våben mod ham. Det havde været en kort, men dog lidenskabelig, romance med den største ædelsten i verden, og han følte ligesom et stik af misundelse – ligesom når nogen pulede med en kvinde man selv havde ordnet ugen forinden – at hun kikkede ædelstenen på plads i hjelmen igen. Hun pegede på ham, og der kom en art snerren ud.

“Jeg forstår godt hvad du siger, kælling!” sagde Seren. “Og jeg tror også godt at du forstår mig! Nu har vi så hjulpet dig tilbage til din borg! Hvad har du at tilbyde os til gengæld?”

Han kunne selvfølgelig ikke se hendes ansigtsudtryk under hjelmen, men han havde på fornemmelsen at hun trak på smilebåndet. Hun vinkede en kriger hen til sig, med den snerren, der åbenbart var deres sprog. Hun trak et lille stykke

rundt tin op fra den pung krigeren holdt frem og slyngede den hen for fødderne af ham. Han begyndte at gå, medens han nidstirrede kvindemennesket (nej, ikke menneske ...). Det var en værdig måde at forlade kampen på, men krigerne begyndte at skraldgrine, da Gudra bag ham, bøjede sig ned for at samle mønten op.

“I det mindste fik du da noget,” sagde Gudra.

“Hvor har du ret, Gudra. Hvor har du ret. Og det tror jeg også at hun gjorde. Men kun tiden vil vise om nogen af os når at leve længe nok til at få det spredt til andre!”

Du kan læse endnu ét af Serens eventyr i antologien Forvandlinger, netop udkommet på forlaget Langdyssen, redigeret af Flemming Rasch. Seren optræder også som spilfigur i tabletopspillet DreadStreets – læs mere på Betatest.dk

IAIN M. BANKS, 1954-2013

Af Thomas Christensen

Forfatteren Iain M. Banks døde 9. juni efter at have fået konstateret kræft i galdeblæren tidlige på året. Banks skrev både science fiction og mainstream-litteratur (som Iain Banks uden 'M'-et) og regnes for den største skotske sf-forfatter nogensinde. Flere af hans romaner er oversat til dansk, udgivet på forlaget Klim, heriblandt Culture-romanerne Spillereren (The Player of Games) og Lejesoldaten (Use of Weapons).

Nekrologen er skrevet af Thomas Christensen, som er stifter af siden *sfbook.com* (<http://sfbook.com/>) med anmeldelser af sci-fi og fantasy. Indtil 2005 var han meget aktiv og har anmeldt et utal af bøger, bl.a. af Iain (M.) Banks.



Min kamp for at definere hvorfor Iain M. Banks betød så meget for mig, begyndte lang tid før hans død. Hvad var det ved den her mand og hans ord, der på den måde tryllebandt mig? Så langt fra de gamle mestre som jeg var opvokset med. Ikke konkret og minimalistisk som en tidlig Asimov. Ingen stærk hovedperson med et hjerte bygget af frihed, som en god Heinlein. Ingen helte i rumskibe, der modigt rejser ud og opdager nye verdener, som Anderson, Bova eller Clarke.

Var det hans historier om Kulturen? Vores hedonistiske og intellektuelle drømme kogt ind og spredt over et lærred, spækket med science fiction ornamenter. Var det de tossede rumskibe med seje navne og endnu mere gakkede personligheder? Var det fornemmelsen af allerede at være på den anden side af singulariteten før Vinge, Stross og venner gjorde den populær? Eller var det bare der, det begyndte?

For Banks mestrede alle disse værktøjer – han malede med de helt store SF-pensler. Sjældent har universet virket så stort og mulighederne så uendelige. Se bare på *The Hydrogen Sonata*, med sit fokus på Sublimering (muligheden for at et helt folk transcenderer deres fysiske eksistens) og med gæsteoptræden af Kulturens ældste levende person. Mulighederne synes uendelige. Det bliver ikke meget større.

Banks tog alle de store SF-drømme og førte dem til deres logiske konklusion. Startende med den gamle kernefortælling, at mennesker, eller i hvert fald nogle vi kan identificere os med, selvfølgelig er centrum i en galaktisk civilisation. Alle de teknologiske, sociale og politiske problemer er, i Kulturen, mere eller mindre løst. Banks har skabt en civilisation så optimal, at han måtte til udkanten – til mødet med andre kulturer for at finde konflikter og historier at fortælle.

Det var her det startede – min kærlighed til Banks. Hvor Kultu-

ren har sine historiemæssige problemer, med sin fuldkommenhed, så lykkedes det alligevel for Banks at fortælle historier, der er vedkommende og menneskelige.

Efterhånden som jeg kom længere og længere ind i Kulturen (og hans andet SF), blev jeg mere og mere betaget af Banks sprog. De små sproglige blomster og finurligheder. Langsomt trådte historierne i baggrunden og sproget blev det vigtige. Banks er uden sammenligning, den jeg har citeret mest i min Kindle – hovedsageligt sproglige blomster. En sproglig glæde der gjorde, at jeg besluttede at prøve en af hans ikke-SF bøger.

Jeg kastede mig over "Iain Banks". Manden uden M. Jeg begyndte med hans debutroman *The Wasp Factory*. Som var mere fantastisk end nogen Kulturreman. Videre til *The Bridge*, som viste sig at være lige så fantastisk. Det faldt ikke alt sammen i min smag, almindelige træer vokser ikke ind i himlen, og savnet af det fantastiske kan blive for stort, men selv i det mest ordinære vil Banks' sprog være spektakulært.

Banks vil altid for mig være manden, der fik mig til at læse mainstream og elske det. En præstation udover det sædvanlige!

Science fiction-romaner

Culture:

Consider Phlebas (1987)
The Player of Games (1988)
Use of Weapons (1990)
Excession (1996)
Inversions (1998)
Look to Windward (2000)
Matter (2008)
Surface Detail (2010)
The Hydrogen Sonata (2012)

Øvrige:

The Bridge (1986, som af Iain Banks uden 'M.')

Against a Dark Background (1993)

Feersum Endjinn (1994)

The Algebraist (2004)

RAY HARRYHAUSEN, 1920-2013

Af Klaus Æ. Mogensen

I sidste nummer af Himmelskibet nåede vi lige at få nyheden om Ray Harryhausens død med og lovede en fyldigere nekrolog i dette nummer. Den kommer her.



Fra Jason and the Argonauts



Fra Earth vs. the Flying Saucers

Nogle filmmagere bliver hurtigt udråbt til superstjerner på grund af nogle få store film. Andre filmmagere har en mere stille tilstedeværelse, men formår alligevel gennem talent og livslangt arbejde at forandre filmbranchen. Det er til den sidste type at Ray Harryhausen hørte.

Ray Harryhausen blev interesseret i filmanimation da han i en alder af 13 år så den første filmatisering af *King Kong* (1933). og han kastede sig straks over animation selv – ikke tegnefilm, men stop-motion animation med dukker; en teknik hvor man tager et billede, flytter modellen nogle brøkdele af en millimeter, tager et nyt billede, osv. Det er en langsommelig proces, men havde sin berettigelse i en tid før computere hvor arbejdskraft var billigere end det er tilfældet i dag.

Harryhausens første større opgave var kæmpeabefilmen *Mighty Joe Young* (1949), hvor han stod for det meste af animationen under ledelse af sin mentor, Willis H. O'Brien, som havde stået for animationen i *King Kong*. O'Brien fik en Oscar for

bedste special effects for *Mighty Joe Young*.

Efterfølgende kom en stribe film hvor Harryhausen selv stod for hele animationen, ofte med et meget lille budget. Først kom *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), til dels baseret på en novelle af Harryhausens ungdomsven Ray Bradbury. Dernæst fulgte flere andre science fiction-film: *It Came from Beneath the Sea* (1955), *Earth vs. the Flying Saucers* (1956) og *20 Million Miles to Earth* (1957). Især *Earth* huskes i dag for sine flyvende tallerkener, der senere blev kopieret i bl.a. Tim Burtons *Mars Attacks*.

Mange af Harryhausens film (han instruerede sjældent, men havde ret stor kontrol over fil-



Fra The Golden Voyage of Sinbad

mene, så de regnes mere som hans end som instruktørernes) tog inspiration fra oldtidens myter, først *The 7th Voyage of Sinbad* (1958), siden *Jason and the Argonauts* (1963), især kendt for en scene hvor Jason og hans folk fægter med en horde skeletter, to flere film med Sinbad og endelig hans sidste film, *Clash of the Titans* (1981).

Af andre film fra Harryhausens hånd kan nævnes *First Men in the Moon* (1964) og *One Million Years B.C.* (1966). Den sidstnævnte huskes især for Racquel Welch som velplejet stenalderpige i kamp med dinosaurer.

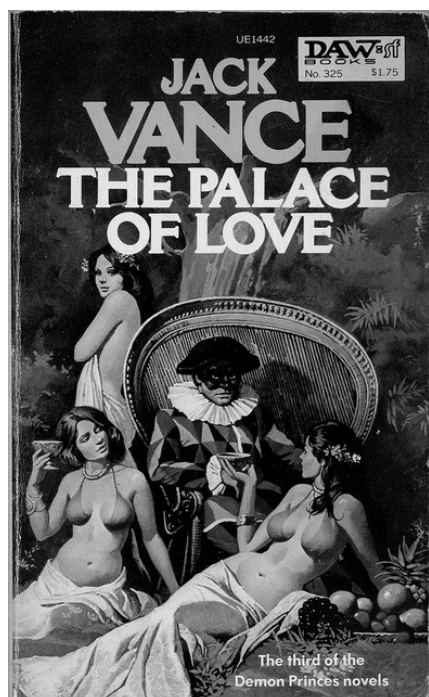
Harryhausen huskes for sin evne til at integrere animerede dukker med levende skuespillere på en overvejende troværdig måde. Hans film kan ses med stor fornøjelse i dag, både som ren underholdning og som en udstilling af hvad man kan opnå med simple midler.



JACK VANCE, 1916-2013

Af Klaus Æ. Mogensen

En af de fantastiske genrer Grand Old Men, Jack Vance, døde 26. maj i en alder af 96 år. Her bringer vi et mindeord.



Jack Vance (John Holbrook Vance) var en ret produktiv forfatter inden for science fiction, fantasy og krimi, og han formåede i løbet af sin lange karriere at skabe flere klassikere inden for alle disse genrer. Krimi-forfatterskabet vil jeg gå let hen over og blot nævne at Vance i 1961 vandt en Edgar Award for romanen *The Man in the Cage*.

Vance debuterede med novellen "The World Thinker" i *Thrilling Wonder Stories*, Sommer 1945, men det store gennembrud kom fem år senere i 1950 med fantasy-bogen *The Dying Earth*.

The Dying Earth er en række sammenhængende noveller sat i en fjern fremtid på Jorden hvor solen er ved at gå ud og mægtige troldmænd regerer over verden. Rollespillet *Dungeons and Dragons* lod sig stærkt inspirere af denne verden, og måden at magisystemet som sådan fungerer og mange specifikke trylleformularer og magiske genstande er taget direkte herfra. Hvis Vance havde været typen til at sende sagførere på nakken af folk, havde han haft en god sag mht. at få fingrene i nogle af de mange millioner D&D har indtjent gennem tiden. Vance vendte tilbage til *The Dying Earth* i tre yderligere bøger, *Eyes of the Overworld* (1966), *Cugel's Saga* (1983) og *Rhialto the Marvelous* (1984). Alle fire bøger er samlet i *Tales of the Dying Earth*,

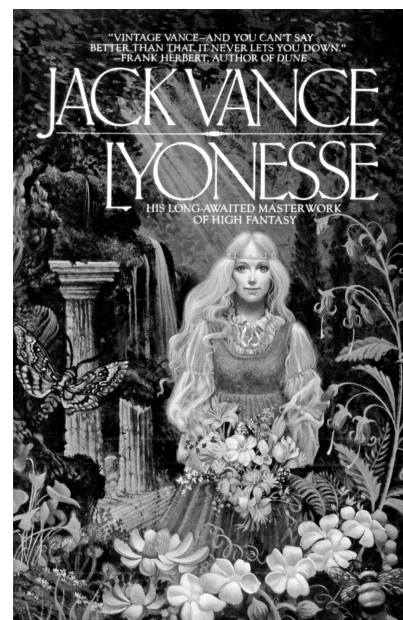
Et andet hovedværk inden for fantasy er *Lyonesse*-trilogien: *Lyonesse* (1983), *The Green Pearl* (1985) og *Madouc* (1989). Bøgerne foregår i det mytologiske ørige Elder Isles der angiveligt skulle have ligget syd for de Britiske Øer nogle generationer før Kong Arthurs tid. Historierne er ridderromancer godt krydret med magi og elverfolk.

Inden for science fiction er Vance måske især kendt for sine kortromaner, hvoraf tre har vundet Hugo: *The Dragon Masters* (1963), *The Last Castle* (1967) og *Riders of the Purple Wage* (1968). Også kortromanen *The Moon Moth* (1961) regnes som en moderne klassiker i sf.

Af længere sf er Vances space

opera-serie *The Demon Princes* (1964-1981) nok bedst kendt. Seriens titelpersoner er galaksens værste skurke, der mens seriens egentlige hovedperson Kirth Gersen er barn bortfører hele hans hjemby til slaveri. Gersen sværger hævn og bruger hele sin ungdom til at træne sig op til opgaven. I seriens fem bind tager han så hævn på de fem 'dæmonprinser' efter tur. Serien byder på farverige skurke, eksotiske steder og en række mysterier der kan få betydning for hele galaksens skæbne.

En anden kendt science fiction-serier fra Vances hånd er *Durdane*-trilogien (1971-73). Landet Shant på planeten Durdane er styret af diktatoren



the Anome, der styrer ved hjælp af at have givet hver eneste indbygger en eksplosiv halsring. En invasion fra rummet komplicerer tingene og tvinger den unge hovedperson Gastel Etzwane til at tage affære. Også kendt er serien *Planet of Adventure*, som jeg dog ikke har læst.

Kendetegnet for Vances bøger er et 'højt' sprog med masser af kultiveret dialog og så især hans evne til at skabe og præsentere fremmedartede kulturer så de bliver levende trods diverse groteske træk. Samtidig formår Vance at fortælle en spændende og medrivende historie med hovedpersoner, der om ikke altid lige sympatiske, altid er interessante.

NYT OM FANTASTIK

Ved Klaus Æ. Mogensen

Priser

John W. Campbell Memorial Award 2013 er gået til Adam Roberts for romanen *Jack Glass*. Prisen bliver uddelt af et dommerpanel til det foregående års bedste science fiction-roman.

Locus Awards 2013 er efter en afstemning mellem læserne af bladet *Locus Magazine* gået til:

- Science fiction-roman: John Scalzi for *Redshirts*
- Fantasyroman: Charles Stross for *The Apocalypse Codex*
- Debutroman: Saladin Ahmed for *Throne of the Crescent Moon*
- B&U-roman: China Miéville for *Railsea*
- Kortroman Nancy Kress for *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*
- Langnovelle: Pat Cadigan for "The Girl-Thing Who Went Out for Sushi"
- Novelle: Aliette de Bodard for "Immersion"
- Antologi_ Jonathan Strahan (red.) for *Edge of Infinity*
- Novellesamling: Elizabeth Bear for *Shoggoths in Bloom*
- Faglitteratur: William Gibson for *Distrust That Particular Flavor*
- Kunstbog: Cathy Fenner & Arnie Fenner (red.) for *Spectrum 19: The Best in Contemporary Fantastic Art*
- .Kunstner: Michael Whelan
- Redaktør: Ellen Datlow
- Magasin: Asimov's
- Forlægger: Tor.

David Bowie, H.R. Giger, Judith Merril, Joanna Russ og J.R.R. Tolkien er blevet optaget i **The Science Fiction and Fantasy Hall of Fame** (SF Hall of Fame).

Bram Stoker Awards 2013 er blevet uddelt af Horror Writers Association:

- Roman: Caitlín R. Kiernan for *The Drowning Girl*
- Debutroman: L.L. Soares for *Life Rage*
- B&U-roman: Jonathan Maberry for *Flesh & Bone*
- Graphic Novel: Rocky Wood & Lisa Morton for *Witch Hunts: A Graphic History of the Burning Times*
- Kortroman: Gene O'Neill for *The Blue Heron*
- Novelle: Lucy Snyder for "Magdala Amygdala"
- Screenplay: *The Cabin in the Woods*
- Antologi: Mort Castle & Sam Weller (red.) for *Shadow Show*
- Novellesamling: Delt mellem Mort Castle for *New Moon on the Water* og Joyce Carol Oates for *Black Dahlia and White Rose*
- Faglitteratur: Lisa Morton for *Trick or Treat: A History of Halloween*
- Digtsamling_ Marge Simon for *Vampires, Zombies & Wanton Souls*.

Nebula Awards 2013 er blevet uddelt af Science Fiction and Fantasy Writers of America til:

- Roman: Kim Stanley Robinson for *2312*
- Kortroman: Nancy Kress for *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*
- Langnovelle: Andy Duncan for "Close Encounters"
- Novelle: Aliette de Bodard for "Immersion"
- Drama: *Beasts of the Southern Wild*
- Andre Norton (B&U): E.C. Myers for *Fair Coin*
- Grand Master: Gene Wolfe
- Solstice (posthum særpris): Carl Sagan, Ginjer Buchanan.

Dødsfald

Science fiction-forfatteren og filmmanden **Richard Matheson** er død, 87 år gammel. Han er især kendt for romanerne *I am Legend* (1954) og *The Shrinking Man* (1956, filmatiseret som

The Incredible Shrinking Man efter Mathesons eget manuskript). Matheson vandt flere priser, bl.a. World Fantasy Award (1984), the Bram Stoker Life Achievement Award (1991) og optagelse i SF Hall of Fame (2010).

Den amerikanske tegneserietegner **Carnine Infantino** er død, 87 år gammel. Infantino huskes nok især som årelang tegner af superhelteserien *The Flash* (Da: Lynet), men tegnede et utal af serier især i 1950'erne og 1960'erne. I slutningen af 1960'erne blev Infantino fremmet til art director for DC Comics og blev senere editorial director og endelig publisher. Han forlod jobbet for at tegne mere og tegnede i 1970'erne bl.a. *Spider-Woman* og *Star Wars* og vendte også tilbage til *The Flash*.



Klassisk forside af Carmine Infantino

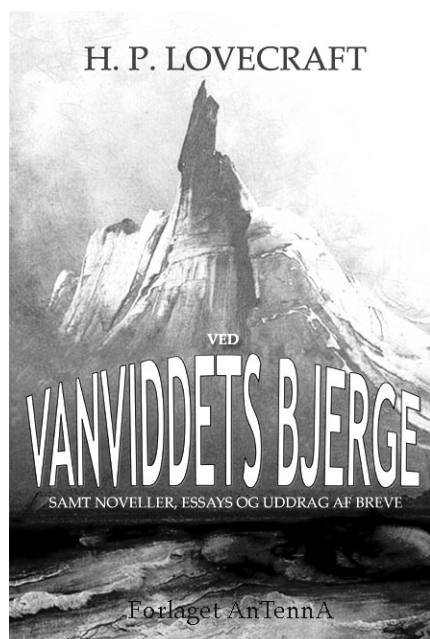
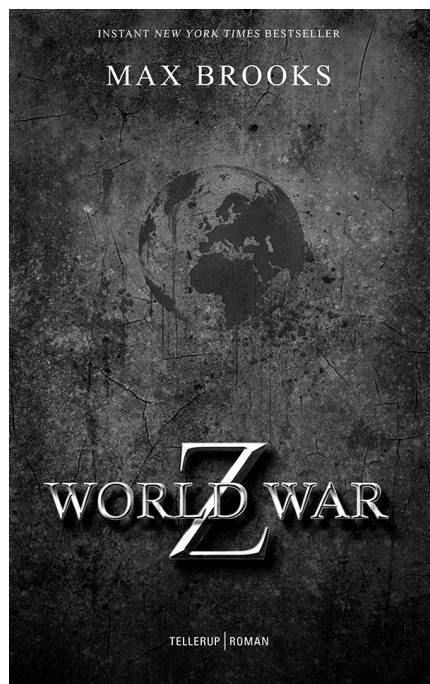
Diverse

Kunstneren **Roger Dean**, kendt bl.a. for sine omslag til bandet Yes, har efter nogle års overvejelse besluttet sig for at lægge sag an mod James Cameron for brug af Dean's forestillingsverdener i filmen *Avatar*.

En illustreret og personligt annoteret førsteudgave af J.K. Rowlings *Harry Potter and the Philosopher's Stone* blev solgt på auktion for £ 150.000.

NYT FANTASTIK PÅ DANSK

Ved Janus Andersen



Skønlitteratur, voksne

- Ajvide Lindqvist, John: *Lille stjerne*. Rosinante, 490 sider
- Berg, Helga: *Ørkenvandring & andre noveller*. PrintXpress, 182 sider
- Bohnstedt, Sagar Constantin: *Ringen* (Imellem, 2). Bogan, 319 sider
- Brooks, Max: *World war z*. Tellerup, 440 sider
- Carlson, Brian: *Sarína: vandets kejserinde*. mellemgaard, 217 sider
- Evtitt, Carina: *Dæmoner*. Tellerup, 392 sider
- Finnigan, Judy: *Eloise. Turbulenz*, 340 sider
- *Forvandlinger: en fantasyantologi*, redaktør: Flemming R. P. Rasch. Langdyssen, 263 sider
- Frater, Rhiannon: *De første dage* (As the world dies, 1). Tellerup
- Harkness, Deborah: *Nattens skygge* (Heksenat, 2). Lindhardt og Ringhof, 711 sider
- Harris, Charlaine: *Dødt løb* (Den internationale bestseller-serie om Sookie Stackhouse, nr 12). Lindhardt og Ringhof, 348 sider
- Jensen, Lasse Bo: *Forbandelse*. Gyldendal, 401 sider
- Lovecraft, H. P.: *Ved vanviddets bjerge samt noveller, et essay og uddrag af breve*. Antenna, 275 sider
- Magris, Claudio: *Som De sikkert forstår*. Samleren, 54 s.
- Martin, George R. R.: *Kragerens rige* (En sang om is og ild, bind 4). Gyldendal, 756 sider
- Niemi, Mikael: *Faldvand*. Modtryk, 300 sider
- Oscar K.: *Københavnertolkningen*. Jensen & Dalgaard, 99 sider
- Pix. CD+BOG. H. Harsen Productions, 243 sider
- Sandemo, Margit: *Den udvalgte* (Lysets rige, 6). Jentas
- Sandemo, Margit: *Heksen* (Lysets rige, 7). Jentas, 236 sider
- Therkelsen, Kaj: *Et liv som Holger Henriksen*. mellemgaard, 247 sider

- Vampyr. Kandor, 333 sider
- Vermes, Timur: *Han er tilbage*. Tiderne Skifter, 369 sider
- Weitze, Charlotte: *Harzensanger*. Samleren, 234 sider
- Ørnstrup, Sven Damgaard: *Aiglans garde* (Abaddons arv, 2). Hexameter, 517 sider

Tegneserier

- Christin, P.: *Rejser i tid og rum: Linda og Valentins samlede eventyr*, bind 7. Cobolt
- Engelbrecht Mikkelsen, Thomas: *Troldmændene fra Vestmannaeyjar: efter islandsk folkesagn*. Forlæns, ca. 110 sider
- Hernandez, Jaime: *Har du set mig?* Aben Maler, 282 sider
- Jost, Alain: *Politismølferne* (En historie med smølferne). Cobolt, 48 sider
- Kjær, Jan: *Den sorte heks* (Heksebogen, 2). Carlsen, 62 sider
- Korhonen, Kari: *Angry birds – Mighty Eagles legender*. Egmont Serieforlaget, 32 sider.
- Kristensen, Tom: *Deadboy*. Forlæns, 107 sider
- Leloup, Roger: *Ametystens forbandelse* (Yoko Tsuno, 26). Cobolt, 48 sider
- Manara, Milo: *Kli-k-toris, bind 4*. Faraos Cigarer
- Moore, Alan: *Lost girls – vildfarne piger*. Fahrenheit, ca. 320 sider.
- Parthoens, Luc: *Smølfefløjten* (En historie med smølferne). Cobolt, 48 sider
- Rehr, Henrik: *Insolitus*. Fahrenheit, 144 sider
- Vehlmann, Fabien: *I hugormens kløer* (Splint & Co., 53). Cobolt, 48 sider

Børnebøger

- Andersen, Kristoffer J.: *Tupilak*. Carlsen, 75 sider
- Bidstrup, Lise: *Det skjulte vers* (Magiens stjerne, 4). Forum, 76 sider
- Bødker, Benni: *Til Pandæmonium* (Inferus, 4). Gyldendal, 79 sider
- Donbavand, Tommy: *Den sidste heltedåd* (Gysergaden

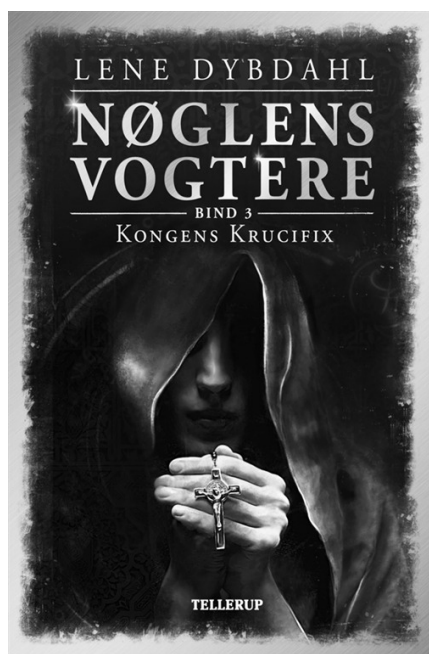


- Scream Street, 13). Alvilda, 186 sider
- Donslund, Anne-Marie: *Kærestemagi* (Den magiske bog, 2). Carlsen, 184 sider
 - Dungworth, Richard: *Befri Griffin* (Armouron, bind 3). Flachs, 145 sider
 - Finderup, Mette: *De blinde bjerge* (Sværdets mester, 5). Gyldendal
 - *Fra legepladsen*: historier for børn skrevet af unge, redaktører: Cecilie Eken, Hanne Kvist. Brønderslev Forfatter-skole, 172 sider
 - Gaiman, Neil: *Coraline* (Jubilæumsudgave). Høst, 156 sider
 - Gehm, Franziska: *Vampyr-søstre – ferie med bid* (Vampyr-søstre, bind 5). Turbine, 160 sider
 - Gehm, Franziska: *Vampyr-søstre – glubske gæster på vej* (Vampyr-søstre, bind 6). Turbine, 164 sider
 - Gotthardt, Peter: *De jernklædte krigere* (Elverfolkets skæbne, 1. bog). Carlsen, 69 sider
 - Hartmann, Nils: *Iduns æbler*. Gyldendal, 48 sider
 - Hartung Nielsen, Jørgen: *Den sorte kat*. Cadeau, 40 sider
 - Helfer, Anna-Marie: *En BMW til Holgers far* (Holger, 6), CD+BOG. Infoko, 31 sider
 - Helfer, Anna-Marie: *En BMW til Holgers far* (Holger, 6). Cadeau, 31 sider
 - Helfer, Anna-Marie: *En kære-*

- ste til Holger* (Holger, 5). Cadeau, 39 sider
- Helfer, Anna-Marie: *En kæreste til Holger* (Holger, 5). CD+BOG. Infoko, 39 sider
- Helfer, Anna-Marie: *Holger redder fru Corinta* (Holger, 8), CD+BOG. Infoko, 33 sider
- Helfer, Anna-Marie: *Holger redder fru Corinta* (Holger, 8). Cadeau, 33 sider
- Helfer, Anna-Marie: *Holger skider guld* (Holger, 7), CD+BOG. Infoko, 35 sider
- Helfer, Anna-Marie: *Holger skider guld* (Holger, 7). Cadeau, 35 sider
- Henriksen, Kis: *Gundevild i 1000årsskoven: en eventyrfortælling om kraft*. Forlagetkis, 61 sider
- Hoff, Kasper: *Frankensteins monster* (Doktor Z, 5). Gyldendal, 136 sider
- Holmboe, Ellen: *Ønskebørn*. Alvilda, 55 sider
- Jespersen, Mari-Anne: *Agent Sigurd og Kaptajn Nullermand*. Turbulenz, 237 sider
- Lauridsen, Irma: *De gemmer sig derude*. Cadeau, 42 sider
- Mercer, Sienna: *Drømmedansen* (Min søster, vampyren, nr. 9). Alvilda, 185 sider
- Mercer, Sienna: *Vampyrbrøluppet* (Min søster, vampyren, nr. 10). Alvilda, 190 sider
- Mouritzen, Peter: *Hugormens hoved: historier fra Lille Hyggeby*. Gyldendal, 74 sider
- Møller Jørgensen, Lene: *Den gyldne økse* (Søn af en bøddel, #4). Forum, 42 sider
- Møller Jørgensen, Lene: *Den lille djævel* (Søn af en bøddel, #5). Forum, 40 sider
- Møller Jørgensen, Lene: *Kongens skelet* (Søn af en bøddel, #6). Forum, 42 sider
- Oscar K.: *Den usynlige dreng*. Gyldendal, 47 sider
- Oscar K.: *Hugo og Holger og den afskyelige snemand*. Gyldendal, 27 sider
- Owen, Laura: *Mini Winnie*. Jensen & Dalgaard, 95 sider
- Owen, Laura: *Winnie ordner alt* (Mini Winnie, 2). Jensen & Dalgaard, 95 sider
- Pedersen, Hans Henning: *Mørkets tid*. mellemgaard,

- 150 sider
- Rasmussen, Nis: *Det ventende hus* (CD+BOG). Infoko, 192 sider
- Sandén, Mårten: *Et hus uden spejle*. Høst, 110 sider
- Schwartz, Sandra: *Dronningens hævn* (Myrernes rige, 1). Meloni, 31 sider
- Sinisalo, Johanna: *Rejsen ind i ringen*. Turbine, 206 sider
- Suleyman, Esma: *Ikaros – flugten fra Kreta*. DigTea, 24 sider
- Tegtmeier, Helene: *Galgebakken* (Drengen med heksehjertet, 2). Tellerup, 154 sider
- Tegtmeier, Helene: *Mørkemageren* (Drengen med heksehjertet, 3). Tellerup, 161 sider
- Tegtmeier, Helene: *Skyggeforbandelsen* (Drengen med heksehjertet, 1). Tellerup, 158 sider
- Wandahl, Camilla: *Den røde slange* (Søstre på de syv have, 3). Høst
- Wille, Gunnar: *Skrumpen – farver og striber*. Jensen & Dalgaard, 179 sider
- Wänblad, Mats: *Et monster overnatter* (Familien Monster-sen). Klematis, 45 sider
- Wänblad, Mats: *Gribben Polly stikker af*. Klematis, 45 sider
- Wänblad, Mats: *Monsterfest* (Familien Monstersen). Klematis, 45 sider





Ungdom

- Briggs, Patricia: *Bundet af blod* (Mercy, #2). Tellerup, 455 sider
- Cline, Ernest: *Ready player one: spillet om OASIS*. Tellerup, 486 sider
- Condie, Ally: *Reached: den nye verden* (matched; 3). Cicero, 431 sider
- Delaney, Joseph: *Heksejægeren – jeg er Grimalkin* (Wardstenen, bind 9). Carlsen, 296 sider
- Dybdahl, Lene: *Kongens krucifix* (Nøglenes vogtere, 3). Tellerup
- Everlyn, Lea: *Savværket: dagen er din, men jeg skal vise dig, hvorfor mennesket frygter mørket*. Facet, 170 sider
- Faegen, Trinity: *De fortabte sjæle* (Djævlens pagt, #1). Tellerup, 478 sider
- Fitzpatrick, Becca: *Englenes fald* (Hush, Hush, #4). Tellerup, 362 sider
- Flanagan, John: *Jagten på Andomal* (Våbenbrødre, bind 3). Nyt Nordisk Forlag, 362 sider
- Frost, Mark: *Paladin-prophetien*. Høst
- Garcia, Kami: *Beautiful creatures – mørke* (Beautiful creatures, 2). Carlsen, 523 sider
- Hand, Cynthia: *Det tabte paradys* (Unearthly, 2). Tellerup
- Harrison, Kim: *Danser med*

- dæmoner* (The hollows; 2). Tellerup
- Hocking, Amanda: *Skæbnespor* (Blodets bånd, 2). Carlsen, 289 sider
- Hudson, Tara: *Dæmonernes angreb* (Hereafter, 2). Tellerup
- Jensen, Lasse Bo: *De udødeliges by* (Den syvende engel; 2). Haase, 382 sider
- Lore, Pittacus: *De seks gardere* (Arven fra Lorien, #2). Tellerup, 420 sider
- Lore, Pittacus: *Jeg er nummer fire* (Arven fra Lorien, #1). Tellerup, 444 sider
- Nielsen, Jan Henrik: *Skjult*. Jensen & Dalgaard, 253 sider
- Noël, Alyson: *Ekko* (Soul Seekers, 2. bog). Alvilda, 362 sider
- Patterson, James: *Englekspérimentet* (Maximum ride, 1) (Flygtningene, 1). Carlsen, 469 sider



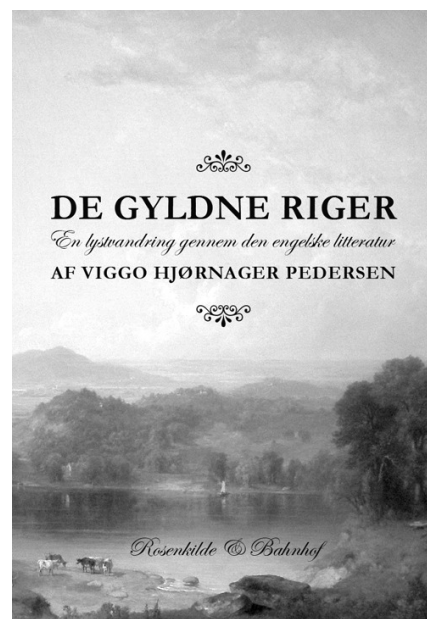
- Rendtorff, Ida-Marie: *Atomzonen* (Kloten under vand, 2). Gyldendal, 253 sider
- Riordan, Rick: *Neptuns søn* (Olympens helte, 2. bind). Carlsen, 564 sider
- Ryding, Helle: *Månebarn* (Klitespind, bog 3). Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, 276 sider
- Ryding, Helle: *Ulvepige* (Klitespind, bog 2). Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, 316 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Elverskud – skæbnedans* (Elverskud, 1, bog 1). Alvilda, 249 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Gravslægt* (Skeletter i skabet, 4). Facet, 349 sider
- Smith, L. J.: *Skæbnetimen* (The vampire diaries, 10). Tellerup
- Stirling, Joss: *Soulfinders – Phoenix* (Soulfinders, 2).

Høst, 328 sider

- Terry, Teri: *Slettet*. Nyt Nordisk Forlag, 314 sider
- Toscano, Lene: *Den lukkede Valeta*, 291 sider

Fag- og anden litteratur

- *Himmelstiger i dansk litteratur før Guds død*; Jens Anker Jørgensen, Bjarne Sandstrøm og Knud Wentzel. Syddansk Universitetsforlag, 323 sider
- Hjorth-Jørgensen, Anders: *Opdraget til terror?: erindringer fra de kulørte siders brogede verden*. DesAHJn, 300 sider
- Hjørnager Pedersen, Viggo: *De gyldne riger: en lystvandring gennem den engelske litteratur*. Rosenkilde & Bohnhof, 314 sider
- Jørgensen, Aage: *Tilblivelsens digter: nedslag i Johannes V. Jensens forfatter-skab*. Eget Forlag, 399 sider
- Minecraft: *klodser, pixels og kunsten at lave kassen*; Daniel Goldberg og Linus Larsson. Character Publishing, 136 sider
- Opskrifter på rollespil i institutioner og skoler; Kasper Friis; Claus Raasted. Frydenlund, 164 sider
- Sørensen, Bodil Marie: *Romantiske Doppelgänger*. The Poetling Company, 126 sider
- Tegneserier i Danmark 2012: *statusrapport*. Dansk Tegneserieråd



KALENDER

Arrangementer arrangeret af eller med interesse for Fantastik.

Tilbagevendende arrangementer

Fantastik caféaften

TID: d. 2. og 20. hver måned kl. 19.00

STED: Café Asta, Valby Langgade 62, København (med mindre andet er aftalt via caféforummet på www.fantastik.dk).

Kaffe, øl, mad og hyggesnak i afslappede omgivelser.

Gratisbiograf: Laterna Magika

TID: Sidste mandag i hver måned kl. 19.30

STED: Blågårdens Bibliotek, Blågårdens Plads 5, København N
Gratis filmforevisning arrangeret af foreningen Fantastik og Blågårdens Bibliotek.

Program, andet halvår af 2013:

26. august: *The Host* (2006)

30. september: *Pleasantville* (1998)

28. oktober: *Big Fish* (2003)

25. november: *The Devil's Backbone* (2001)

(Juleferie i december)

Laterna Magika

Film den sidste mandag i hver måned kl. 19.30

Den Fantastiske Kult Film Quiz

TID: Sidste torsdag i hver måned, undtagen juli og december.
Dørene åbnes kl. 18.30, quiz starter kl. 19.00.

STED: Husets Biograf, Rådhusstræde 13, København K

Filmquiz om science fiction, fantasy horror og lign., arrangeret i samarbejde mellem foreningen Fantastik og Husets Biograf.
Deltagergebyr: 20 kr. Man kan vinde biografbilletter med mere.



Festivaler

2013 Worldcon – Lonestarcon 3

TID: 29/8-2/9 2013

STED: San Antonio, Texas, USA
Dette års helt store internationale fantastisk-festival.

Æresgæster: Ellen Datlow, James Gunn, Willie Siros, Norman Spinrad, Paul Cornell, Leslie Fish og Joe R. Lansdale.

www.lonestarcon3.org

Fantasticon 2013

TID: 7-8/9 2013

STED: Valby Kulturhus, Valgårdsvej 4-8, København
Den store årlige danske fantastisk-festival.

Æresgæster: Tricia Sullivan, Karin Tidbeck, Liz Jensen, Nene Ormes m.fl.

<http://fantasticon.dk/>

Fantastika 2012 / Swecon 2013

TID: 18-20/10 2013

STED: Sickla, Stockholm

Den store årlige svenske fantastisk-festival.

Æresgæster: John Meaney, Jo Walton, Lavie Tidhar, Karin Tidbeck, Michael Cobley m.fl.

<http://fantastika2013.com/>

MucCon 2013/ SFCD-Jahrescon

TID: 25-27/10 2013

STED: München, Tyskland

Den store årlige tyske fantastisk-festival, denne gang med stor dansk deltagelse.

www.muc-con.org/muccon-2013/

World Fantasy Convention 2013

TID: 31/10-3/11 2012

STED: Hilton Brighton Metropole Hotel, Brighton, England

Dette års internationale fantasy-festival bliver for en sjælden gangs skyld holdt uden for USA!

Æresgæster: Richard Matheson, Alan Lee, Brian Aldiss, Tessa Farmer, China Miéville, m.fl.

www.wfc2013.org

Star Wars Weekend 5

TID: 2-3/11 2013

STED: Taastrup Kulturcenter, Poppel Allé 12, Taastrup
Den store årlige danske Star Wars-festival.

Æresgæster: Femi Taylor m.fl.

<http://danskstarwarsloge.dk>

Satellite 4 / Eastercon 2014

TID: 18-21/4 2014

STED: Crowne Plaza Hotel, Glasgow, UK

Årets nationale britiske festival.

Æresgæster: Juliet E McKenna, John Meaney, Jim Burns, Sir Terry Pratchett m.fl.

Loncon 3 / Worldcon 2014

TID: 14-18/8 2014

STED: International Conference Centre, ExCeL, London Docklands

Worldcon er i Europa for første gang siden 2005.

Æresgæster: Iain M. Banks (in memoriam), John Clute, Chris Foss, Malcolm Edwards, Robin Hobb, Bryan Talbot o.m.a.

www.loncon3.org



Shamrocon / Eurocon 2014

TID: 22-24/8, 2014

STED: The Burlington Hotel, Dublin, Irland

Årets europæiske festival.

Æresgæster: Jim Fitzpatrick, Andrzej Sapkowski, Seanan McGuire, Ylva Spångberg

Tekst: Klaus A.E. Mørgensen Layout: H.H. Løysche Renteigning: Mads Dam-Larsen

FESTIVAL FOR SCIENCE FICTION, FANTASY & HORROR



FANTASTICON 2013

7-8. SEP.

Guests of honour:

TRICIA SULLIVAN (US/UK)

Author of Lightborn. Winner of Arthur C. Clarke Award

KARIN TIDBECK (SE)

Author of Jagannath. Winner of the Crawford Award

SPONSORED BY VALBY LOKALUDVALG. Art: Manfred Christiansen. Layout: Spritt.

VALBY KULTURHUS • Valgårdsvej 4, Valby, Denmark
(Toftegårds Plads, close to Valby station)

WWW.FANTASTICON.DK