

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

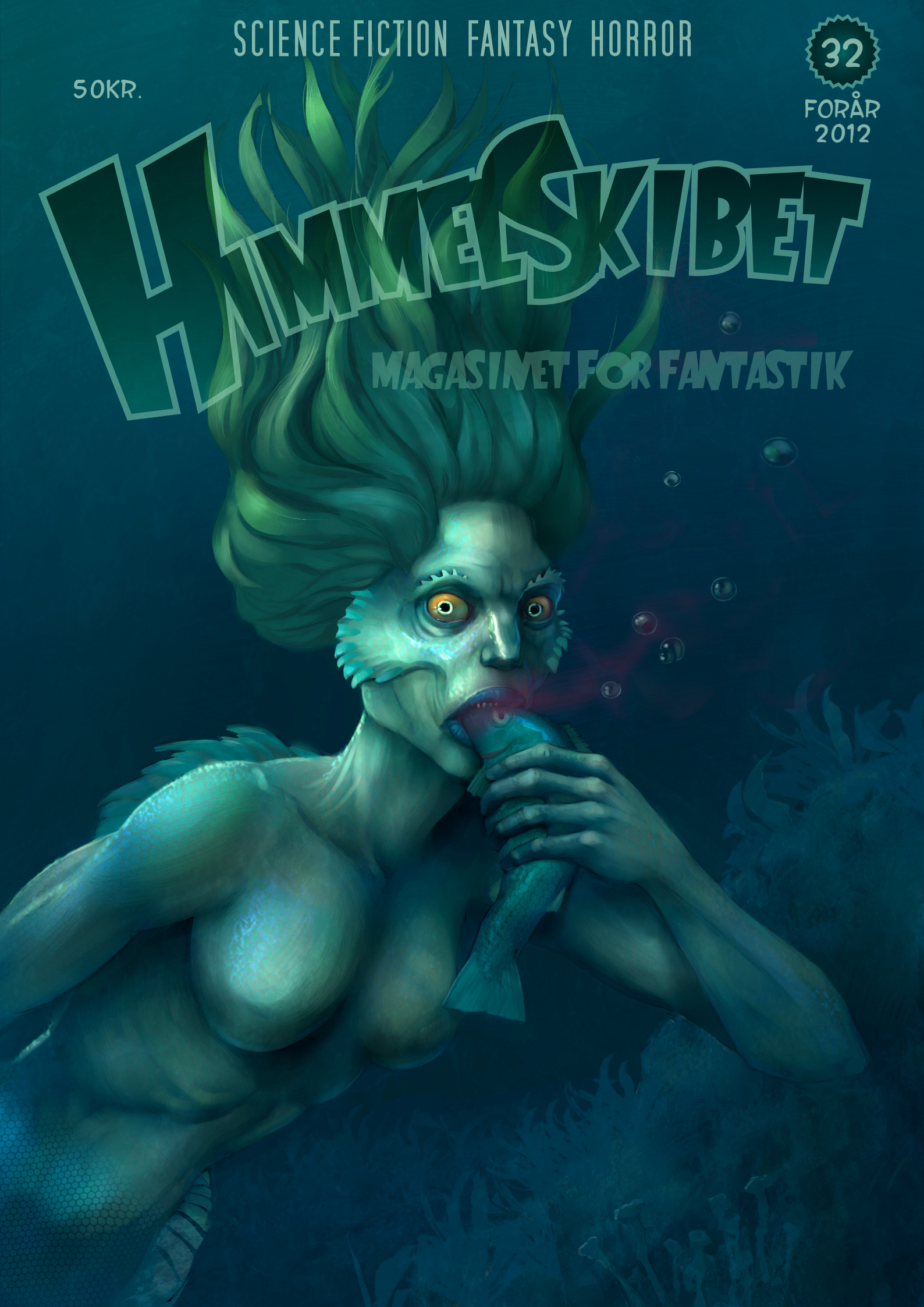
50KR.

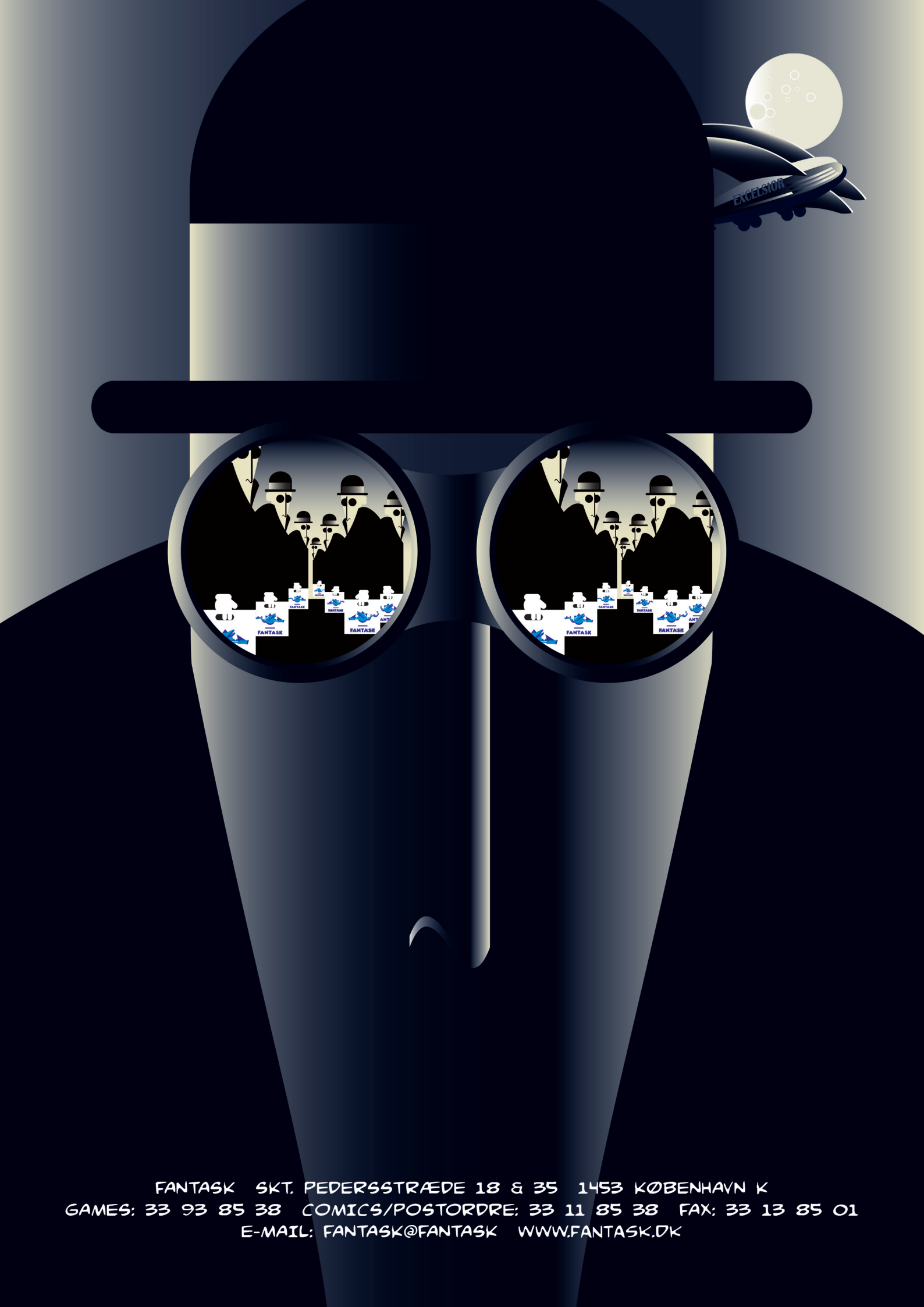
32

FORÅR
2012

HIMMELSKIBET

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 32, Forår 2012

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

HIMMELSKIBET beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder m.v., der på den ene eller anden måde har med fantastik at gøre. **HIMMELSKIBET** er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavs-mænd.

Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen
Tlf. 30 65 11 12
himmelskibet@fantastik.dk

Kontaktadresse

(bl.a. ved adresseskift):
Thomas Winther
Haydnsvej 1 1TH
2450 København SV
kasserer@fantastik.dk

Dette nummers redaktør:

Thomas Winther

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 3050475661. 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:

Thomas Winther

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #33: 01/07 2012

Annoncepriser:

Omslag, bagside: 500 kr.
Omslag, inderside: 250 kr.
Helside inde i bladet: 150 kr.
Halvside inde i bladet: 100 kr.

Forside: Jørgen Bech Pedersen

Forside grafik: Michael Bernth

Korrektur: Niels Gjerløff og Klaus Æ. Mogensen.

INDHOLD

Forsideillustration: "Margyge" af Jørgen Bech Pedersen
se mere på <http://neuromantiker.deviantart.com>

SF-Tegneserier: Star Wars – En kort indføring.....4
Af Tue Sørensen

Arthur Solo.....6
Novelle af Lars Ahn Pedersen

Hva' fan er Romantic Fantasy?.....10
Af Klaus Æ. Mogensen

Malmø Sci-Fi-messe 2012.....13
Reportage af Jan Farberov

Anmeldelser.....15

John Carter - en mester i overlevelse!.....34
Af Lars A.R. Stender

Den glemte hobbit-tegnefilm.....39
Af Kim H. Pierri

Jean (Moebius) Giraud - 1938-2012.....41
Af Klaus Æ. Mogensen

Lego LOTR og Kingdoms.....43
Af Bjarke Schjødt Larsen

Huset Apopis.....48
Novelle af Mikkel Harris Carlsen

Nyt om Fantastik.....50
Ved Klaus Æ. Mogensen

Nyt fantastik på dansk.....51
Af Janus Andersen

Drageblod.....53
Novelle af Klaus Æ. Mogensen

Kalender.....55

Ny hjemmeside

Fantastik.dk har fået en ansigtsløftning. Hjemmesiden er blevet lagt over i en blog, hvilket giver bedre muligheder for at bruge den til nyhedsformidling. Der er også kommet en ny kalender funktion der gerne skulle gøre det muligt at holde siden bedre opdateret med kommende arrangementer.

Gå ind på www.fantastik.dk og se den nye side, og lad os gerne vide hvad du syntes om den.

SF-TEGNE SERIER: STAR WARS

– En Kort Indføring

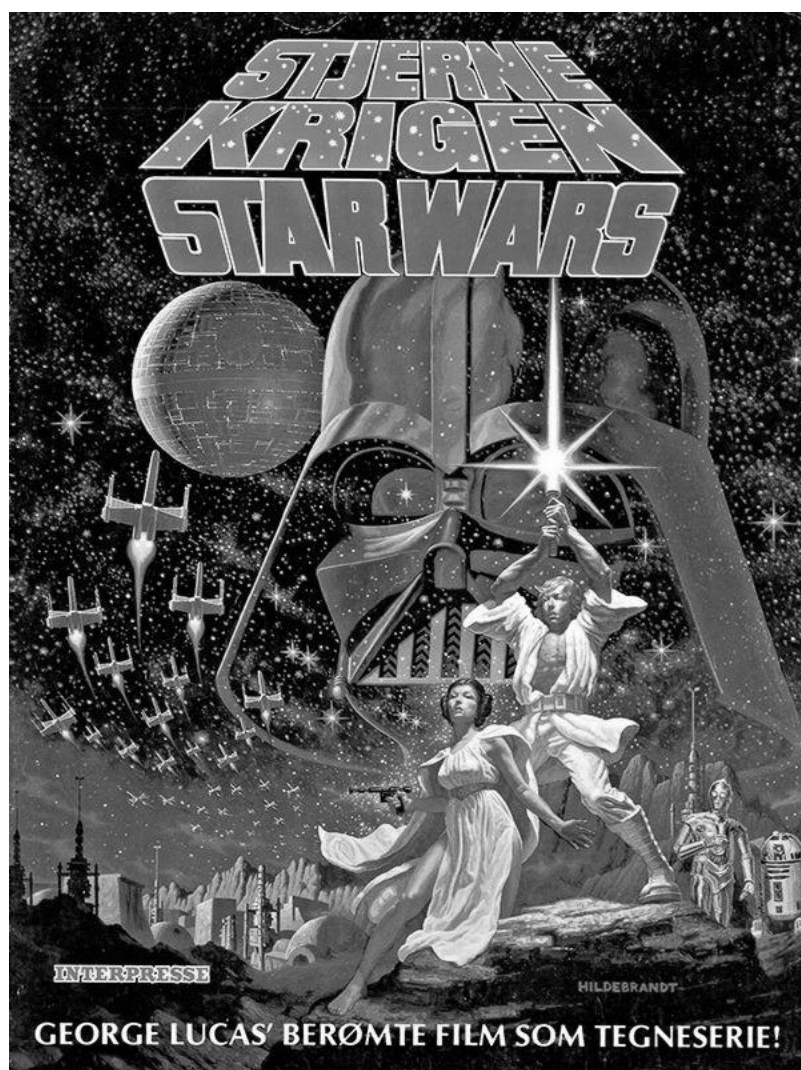
Af Tue Sørensen

Denne gang handler SF-tegnese-rieklummen om de mange tegneserier baseret på *Star Wars*-filmene. Tilbage i 1977 var Marvel Comics i en ret sørgelig tilstand. De var ikke længere foran DC Comics i salgstal, og kvaliteten på mange af deres superhelteserier var ikke særlig god. Det skyldtes flere faktorer, bl.a. at Stan Lee ikke var særlig aktiv som redaktør længere, og at hans efterfølgere var lidt slappe på især de administrative og redaktionelle områder. Der var endda et mindre antal redaktører og tegnere der snød lidt med finanserne. Men lige omkring '77-78 skete der to ting som fik vendt skuden, så Marvel igen blev det førende amerikanske tegneserieforlag – ikke bare salgsmæssigt, men også kvalitetsmæssigt. Den ene ting var at Jim Shooter blev chefredaktør (i januar 1978, efter at have været redaktørassistent siden '76). Han satte en ny og langt højere standard, både redaktionelt og krea-

tivt, og Stan Lee (der som udgiver hyrede ham) var imponeret over hans indstilling og resultater.

Den anden ting, der skete, var at Marvel fik tiltusket sig rettighederne til at udgive *Star Wars*-tegneserier. George Lucas havde som bekendt stor tiltro til at *Star Wars*-konceptet kunne markedsføres på alle mulige måder, med alle mulige former for merchandise. Inden den første *Star Wars*-film fik premiere, tvivlede mange på at det ville blive en succes. Men Stan Lees højre hånd hos Marvel, Roy Thomas, var ikke blandt tvivlerne. Da Lucas' markedsføringsfolk var i gang med at finde partnere, opsøgte Roy Thomas dem og sikrede Marvel retten til at udgive *Star Wars*-fænomenet som tegneserie. Det var noget af et kup; det første Marvel-nummer udkom i god tid inden filmens premiere og blev med det samme en kæmpe-salgssucces. *Star Wars*-serien reddede faktisk næsten egenhændigt hele Marvels skrantende økonomi.

Den første håndfuld Marvel *Star Wars*-hæfter var blot tegneserieversionen af filmen (også udgivet på dansk som *Star Wars Album* nr. 1), men derefter lavede Marvel nye historier i *Star Wars*-universet, omend de naturligvis fik at vide af George Lucas at der var en række bestemte ting de ikke kunne gøre, af kontinuitetshensyn til de næste film i serien. Men derudover havde Marvels *Star Wars*-forfattere stort set frie hænder og producerede fine historier med de klassiske figurer hele vejen op gennem de år hvor den oprindelige film-trilogi udkom og længere endnu. Marvel håndterede deres *Star Wars*-serie på samme måde som de øvrige Marvel-serier: den foregik i et stort univers, og alle historierne hang sammen og fortsatte fra den ene til den anden i en gigantisk overordnet *space opera*-saga med god udvikling i. Tegningerne var næsten altid rigtig godt håndværk, omend sjældent helt i særklasse. Historierne var skrevet af folk som var vant til at



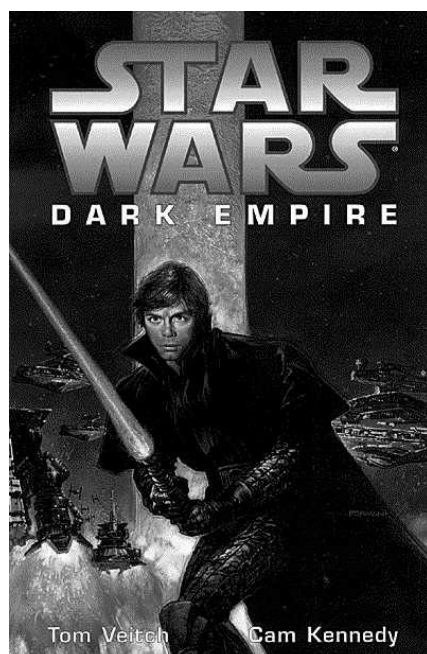
arbejde i store universer, og det at historierne udgjorde en lang, fortsat krønike, gav serien et kult-publikum som stadig ser tilbage på Marvels *Star Wars*-serie med stor nostalgi. Dette skete ikke mindst i Danmark, hvor Marvels serie udkom (dog ikke komplet) under titlen *Star Wars Bladet* og ledte til dannelsen af fanklubben *Det Danske Star Wars Selskab*.



Stjernekrigerne, var en fantegneserie udgivet af Det Danske Star Wars Selskab. Her det nr.8 fra 1988

Marvels licens til at udgive *Star Wars*-tegneserier udløb i 1990, og da den skulle fornyes, blev det i stedet forlaget Dark Horse Comics som løb af med den. Marvels *Star Wars*-serie endte med #107 og havde i den sidste tid også været kvalitetsmæssigt på vej ned af bakke.

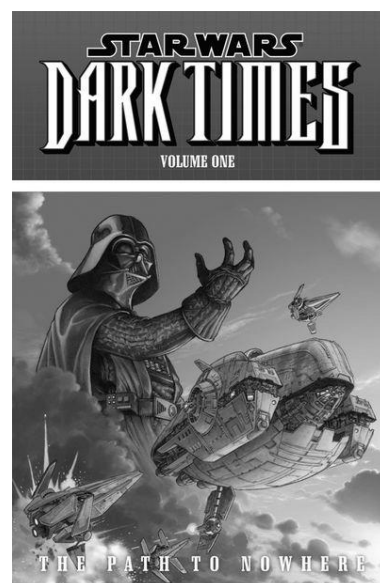
Dark Horse udgav i 1991 mini-serien *Star Wars: Dark Empire*, som blev en stor succes og opfulgt af *Dark Empire II* og senere *Dark Empire: The End*. Dark Horse gik hurtigt i gang med at sprøjte *Star Wars*-tegneserier på markedet, og en del af dem var ganske gode. De lå (og ligger) dog under for at Lucasfilm skulle (og stadig skal) godkende alt indhold, og tegnerne skal tegne alle detaljer meget præcist, så hverken tegnere eller forfattere hos Dark Horse har den samme frihed som de havde hos Marvel.



Det er ikke småting Dark Horse har nået at få udgivet af *Star Wars*-serier i de sidste to årtier. De har generelt brugt bedre tryk og haft bedre og mere varierede tegninger end Marvel havde, men historierne har efter manges mening – også min – ikke været helt ligeså gode. Er man kræsen og vil have de bedste historier med mest kontinuitet og udvikling og en *pulp fiction* substans der minder mere om de gamle *Star Wars*-film end om de nye, så er det Marvels gamle *Star Wars*-serie man skal have fat i. Dark Horse har i årene omkring årtusindskiftet genoptrykt Marvels 107 numre (inkl. tre annuals) i syv luksus-paperbacks med titlen *Star Wars: A Long Time Ago...* vol. 1-7, hvor historierne er trykt på særdeles fint papir og er blevet delvist genfarvelagt til formålet. Dét er de fede udgaver – essentielt materiale for den ægte samler!

Udover *Dark Empire* har de bedste *Star Wars*-serier fra Dark Horse efter min mening været *Tales of the Jedi*-serierne (som startede i 1993), mini-serien *River of Chaos*, tegneserieversionen af den første Timothy Zahn-roman: *Heir to the Empire* (1996), og oneshottet *X-Wing Rogue Squadron: The Making of Baron Fel* (1997). Disse titler kan varmt anbefales. Derefter har der nu og da været gode tegnin-

ger (bl.a. af det store talent Doug Wheatley, som gæstede Komiks.dk-messen i 2008) på flere serier, men historierne har været mindre interessante.



Den garvede John Ostrander har været hovedforfatter i en årrække og gør et godt og solidt stykke arbejde, men stilmæssigt er historierne bare alt for meget ligesom de nye film, tilsat masser af nye og komplekse figurer som man har svært ved at føle ret meget for, og det er simpelt hen bare ikke dét der er fedt ved *Star Wars*-fænomenet. Jeg synes at der ligesom i Marvels *Star Wars*-serie burde bygges videre på de originale hovedpersoners videre (eller fortidige) oplevelser, men desværre er Luke, Leia og Han Solo (og med dem også selve *Star Wars*-fænomenets sjæl: Tusindårsfalken) i de senere år trådt næsten fuldstændig i baggrunden, så der kun fokuseres på nye og langt mindre interessante figurer. Det er ærligt talt tragisk.

Men som fan af store fiktionsuniverser synes jeg det er fint at *Star Wars*-universet stadig bliver udbygget og ekspanderet. På et eller andet tidspunkt kunne der jo dukke et kæmpe-forfattertalent op som kunne udnytte handlingsuniversets muligheder på geniale måder, uden at det bare virkede som endnu et hjerneløst merchandising-projekt der skal malke de stakkels fans med stadigt flere overfladiske historier og figurer.

Arthur Solo

Novelle af Lars Ahn Pedersen

Illustreret af Manfred Christiansen

Star Wars / Tarantino-inspireret novelle



Lars Ahn Pedersen vandt Fantasticons novelle-konkurrence i både 2008 og 2010 og har fået trykt flere historier i Himmelskibet. Læs flere af hans noveller på hjemmesiden www.larsahn.dk

Jeg er på vej gennem ødemarken med 100 i timen, da bilen bryder sammen. Jeg bander og sænker farten, mens motoren hakker og hoster, som om den har røget tre pakker om dagen de sidste 20 år.

Her var jeg ellers godt i gang med at forestille mig, at jeg var Han Solo, der rædede hen over Tatooines ørkensand i sin landspeeder på vej mod Mos Eisley, før jeg blev revet tilbage til den grå virkelighed. Og ja, jeg ved godt, at det var Luke Skywalker, som havde en landspeeder, men jeg har aldrig kunnet døje den lille snothvalp, så i min verden er det Han Solo, der styrer lortet.

Et blik på den rygende motor afslører, at bilen lige nu har mest

værdi for en Jawa, så jeg opgiver at forsøge at få den i gang igen. Det næste fornuftige skridt vil være at ringe efter hjælp, bortset fra at jeg har to sportstasker stående på bagsædet fyldt med brugte sedler, som jeg ikke er kommet helt lovligt til. Det er samtidig grunden til, at samtlige betjente i staten i dette øjeblik leder efter mig. Og så er der selvfølgelig stakkels Huey - eller Chewie, som jeg kalder ham inde i mit hoved - som jeg lagde i bagagerummet, efter at han var udåndet af sine skudsår.

I stedet gør jeg det eneste andet fornuftige: sætter mig til at vente på, at den næste tåbe kommer forbi.

Jeg gør det dog ikke uden en vis bekymring, for jeg ved, at dette ikke er den mest trafikerede strækning, hvilket var en af grundene til, at jeg valgte den som min flugtrute. Omvendt er det heller ikke midt ude i ørkenen, for der er trods alt en asfalteret vej, men efter et par timers venten i den bagende sol føler jeg det efterhånden som om, jeg befinder mig under Tatooines to sole.

Som tiden går, afløses eftermiddagsheden af aftenskumringen, men netop som jeg er ved at blive nervøs for, at jeg skal tilbringe natten herude, har jeg heldet med mig. Ude i horisonten dukker der en bil op, og det er ikke engang strisserne. Godt nok kører den i den forkerte retning, men hey, jeg kan ikke tillade mig at klage i min situation, og chaufføren kan sikkert overtale til at tage en lille omvej. Ellers er han velkommen til at gøre Chewie selskab i bagagerummet.

I takt med at bilen kommer nærmere, kan jeg se, at det er en hvid 70'er Camaro med røde striber - en bil, jeg altid har drømt om at køre. Men det er langt fra den eneste glædelige overraskelse, for da bilen standser, ser jeg, hvem der sidder bag rattet. Umiddelbart vil jeg ikke skyde hende til at være en dag over 18, og med sit lange, lyse hår, sine store øjne og fyldige ungpigekrop ved jeg, at jeg må have

hende, inden dagen er omme, uanset om hun vil det eller ej.

"Har du brug for hjælp, mister?" spørger hun, og jeg er fristet til at svare hende, at nej, jeg strækker skam bare benene, skat, og min motor ryger kun, fordi jeg har sat vand over til aftenteen.

I stedet smiler jeg blot og beder om et lift til den nærmeste tankstation, selv om det vil betyde, at hun skal vende bilen og køre den modsatte vej. Det indvilliger hun glad og gerne i at gøre, og jeg takker hende gentagne gange for ulejligheden.

"No problemo," siger hun og åbner sidedøren. "Vi er vant til at hjælpe hinanden på de her kanter."

"Min taknemmelighed kender ingen grænser," smiler jeg.

#

Jeg flytter taskerne over i hendes bagagerum, men lader Huey/Chewie blive liggende i sin midlertidige kiste.

"Der sker sikkert ikke noget, men jeg tør ikke lade mine ting blive i bilen, hvis nu nogen skulle komme forbi," siger jeg.

Hun nikker. "Klart. Ingen grund til at tage unødige chancer. Jeg hedder i øvrigt Lucy," siger hun og rækker hånden frem.

"Solo. Han Solo," siger jeg og trykker hendes hånd. Den er forbløffende ru, så jeg får et indre billede af, at hun hjælper til på sine forældres gård, selv om hun ligner en klar kandidat til et fremtidigt opslag i Playboy.

"Han Solo?" udbryder hun og fniser genert. "Virkelig? Lige som ...?"

"Min far var en stor fan," lyver jeg.

Jeg har aldrig mødt min far, og min mor ville ikke kunne kende forskel på Yoda og Jar Jar Binks, om hun så tog en kold tyrker og var ædru i bare fem sekunder.

Det er mit eget valg at være Han fucking Solo. Kald mig alt mulig andet, og du vil fortryde det. Brug mit rigtige navn, og du er garanteret en tur på

skadestuen. Bare spørg min mor, hvis du tror, det er noget, jeg prøver at bilde dig ind.

#

Jeg sætter mig ind ved siden af Lucy og når knapt nok at smække døren helt i, før hun træder speederen i bund. Jeg bliver kastet tilbage i sædet og hamrer baghovedet ind i nakkestøtten.

"For satan!" Jeg er tæt på at smække hende en, men med den fart vi allerede skyder, er det helt sikkert en dårlig idé. Jeg kigger på speedometeret. Nålen er på vej hen mod de 90 mph, og jeg undrer mig over, hvordan bilen har kunnet nå at accelerere så hurtigt. Nogen må have fiflet med motoren.

Jeg rækker ud efter sikkerhedsselen, men finder ingen. I stedet klamrer jeg mig til, hvad jeg kan få fat i, mens Camaroen flyver hen over vejen som en anden landspeeder. Lucy stirrer koncentreret ud på landskabet foran sig, som er ved at blive overtaget af mørket. Det får hende dog ikke til at sænke farten. Jeg sværger, at vi kører så hurtigt, at jeg begynder at se stjerner.

"Har du noget, du skal nå?" spørger jeg og får set grundigt på hende. Mit første bud lød på, at hun højst var 18, men nu synes jeg mere, at hun ligner én på 16. Jeg begynder at spekulere på, om hun overhovedet har kørekort.

"Ja, vi er ved at komme for sent," siger hun.

"For sent? Til hvad?"

"Til det afgørende slag," svarer hun.

"Det afgørende slag ...?"

"I kampen mod det onde imperium," siger hun, som om det forklarer det hele.

Jeg ser tydeligvis ud som om, jeg intet fatter.

"Mit navn er Lucy Skywalker, og jeg er på vej til Dødsstjernen," proklamerer hun med stolthed i stemmen.

Jeg føler mig stærkt fristet til at kommentere hendes udmelding, men hvis der er

noget, jeg har lært af mine år i branchen, så er det, at man ikke skal diskutere med galninge. Især ikke når de blæser gennem ørkenen med 130 miles i timen, mens du sidder i passagersædet.

"Og ... og hvor langt er der så hen til denne Dødsstjerne?" hører jeg mig selv spørge, og jeg er ikke engang sikker på, at jeg vil kende svaret.

"Det er op til dig at finde ud af," siger hun.

"Mig? Hvordan?"

"Jeg tog dig med, så du kan udregne, hvornår vi skal foretage springet ud i hyperrummet."

Min hjerne er ved at eksplodere. "Hyperrummet... det... jeg... har du ikke en computer til at hjælpe dig med den slags?" siger jeg og kan ikke fatte, at vi overhovedet fører denne samtale.

"En X-Wing har ikke en navigationscomputer," siger hun tålmodigt, som om hun er en skolelærer, der er ved at forklare en tungnem elev et simpelt regnestykke.

X-Wing? Jeg kigger ud af forruden og blinker med øjnene. Er det noget, jeg bilder mig ind, eller er fronten på Camaroen blevet længere og smallere? Og hvornår har vi fået vinger?

"Hvad sker der?" siger jeg og kan tydeligt høre, hvordan panikken sniger sig ind i mit tonefald. "Hvor er vi på vej hen? Hvor er... hvor er vejen? HVOR ER VEJEN?" råber jeg, for jeg kan pludselig ikke længere se nogen vej i lyskeglerne.

"Den har vi forladt," siger hun. "Vi er ude i rummet nu. Er det ikke altid det, du har ønsket?"

"Hvad for noget?!!" Uanset hvor jeg drejer hovedet hen, er vi omgivet af mørke, og bare for at understrege pointen laver Lucy en 360 grader rulning med bilen, eller rettere X-Camaroen.

#

Efter at jeg har brækket mig i handskerummet (jeg var lige ved at rulle vinduet ned, men tog mig i det), kan jeg ikke holde op med at ryste.

Lucy er rasende.

"Tag dig sammen," siger hun med foragt i stemmen. "Jeg har ikke brug for, at du crasher nu. Kom om bags og få foretaget de udregninger, så vi kan springe ud i hyperummet, Arthur."

Det varer lidt, før hendes ord trænger ind i min forvirrede hjerne, men lyden af mit rigtige navn er som at få et elektrisk stød.

"Hvad var det, du kaldte mig?"

"Jeg sagde, du skulle komme om bags, R2," snerrer hun.

"Jeg er Han Solo," protesterer jeg.

"Ha! Spar mig. Jeg har mødt ham, og jeg siger dig, mister, han er ti gange sejere, end du nogensinde bliver. Så smut nu om bags og pas dit arbejde, droide."

"Jeg er ikke en dro-" når jeg at sige, før hun griber fat om min hals, og inden jeg ved af det, ligger jeg på bagsædet og stirrer op i loftet.

"Kom så i gang, R2. Vi ender med at komme for sent til slaget," siger hun, uden at vende sig om.

Alle kan nå et punkt, hvor de ikke kan holde til mere. Hvor det hele bliver lige meget. Jeg har nået mit nu.

"Fuck dig, din bitch!" råber jeg. "Fuck dig og dine udregninger. Jeg aner ikke, hvad du taler om, og hvordan fanden vil du have, at jeg laver dem uden en computer i nærheden?"

"Kig bag dig," siger hun blot, stadig uden at se på mig.

Jeg drejer hovedet og opdager til min forbløffelse, at der er åbent fra bagsædet ud til bagagerummet. Det eneste, jeg kan få øje på, er mine to tasker. Jeg trækker dem hen til mig og holder fast i dem, fordi de lige nu er mine eneste forbindelser til den virkelighed, jeg har ladet bag mig. Jeg åbner taskerne for at sikre mig, at de indeholder det, de skal og drager et letelsens suk, da jeg ser sedlerne. Men jeg finder også et stykke papir med en række tal og bogstaver.

Jeg genkender Huey/Chewies håndskrift. Det må være de

koder, han brugte til at få åbnet bankboksen. Chewie havde været med til at designe bankens sikkerhedssystem, men han var også kæreste med en af pigerne ved kassen. Da hun røg ud i forbindelse med en

fyringsrunde, besluttede han sig for at tage hævn og efterlod et hul i systemet, da han var inde for at lave en opdatering. Det var en håbløs plan og bar præg af at være lavet af en amatør. Det vidste han godt selv, så han søgte en professionel og fandt frem til mig. Jeg hørte på hans forslag og ville under normale omstændigheder have afvist ham på stedet, hvis det ikke havde været for to ting: 1. Strisserne ville lynhurtigt finde frem til, at Chewie var den oplagte mistænkte, så jeg havde allerede én, som jeg kunne tørre skylden af på. 2. Jeg kunne godt lide, at hans navn lød som Chewie, for han kendte mig selvfølgelig kun som Han Solo (hvis han undrede sig over det, så var han god til at skjule det - ellers også tænkte han bare, at det var et alternativ til Tarantino-trippet, hvor alle pludselig skulle opkalde sig efter farver).

I sidste ende gik det langt bedre, end jeg havde turdet håbe på. Chewie leverede sin del af aftalen og fik sikkerhedssystemet til at gå ned i rette øjeblik, og strisserne var tilmed så venlige at sørge for, at han blev dødeligt såret under flugten.

Så jeg var så småt ved at tænke, at det hele gik for godt til at være sandt, da bilen brændte sammen midt ude i ingenmandsland. Nu begynder jeg at tro på, at heldet er ved at vende tilbage.

"Prøv de her koordinater," siger jeg og rækker Lucy sedlen med koderne.

"Tak, R2," siger hun, og jeg er på nippet til at skribe hende ind i hovedet, at min navn er Han So-

Men så er det, hun foretager springet ud i hyperrummet, og hele min verden fyldes med stjerner.

#



Vi ankommer lige midt i slaget. Det ene øjeblik er jeg omgivet af stilhed og mørke, det næste eksploderer alt omkring mig i et inferno af lys, farver og ild. Laserstråler skærer gennem det sorte bagtæppe, missiler suser tæt forbi, og det hele akkompagneres af en kaskade af flammer og røg, når de rammer deres mål.

Men det værste ved det hele er lydene. Jeg dukker mig uværgeligt, hver gang et fartøj kommer skrigende forbi, og mit hjerte står stille ved hver eneste eksplosion. Men lydene er også dem, jeg klynger mig til, når jeg prøver at fortælle mig selv, at dette ikke sker i virkeligheden, for der er ingen lyde i det lufttomme rum, og alt det her er blot en syg drøm, som uheldigvis føles meget, meget realistisk.

Larmen er under alle omstændigheder øredøvende høj, og det går et stykke tid, før

jeg opdager, at radioen også har blandet sig i koret. Først antager jeg, at det er brudstykker af samtalerne piloterne imellem, jeg hører. Men det er kun, indtil det går op for mig, hvad det er, der bliver sagt.

"... ukendt millionbeløb ... bevæbnet og farlig ... forsøg ikke at stoppe ham ..."

Jeg skal lige til bede Lucy om at skrue op for radioen, da hun afbryder min tankerække.

"R2, find Dødsstjernen for mig," råber hun, mens hun manøvrerer bilen gennem et minefelt af laserlys, løsgående missiler, vragsstykker og eksplosioner.

"Hvilken Dødsstjerne? Jeg troede, de begge var sprunget i luften," råber jeg tilbage.

"Jo, men de sidste rester af Imperiet forenede deres kræfter og gik i gang med at bygge den tredje. Det er den, vi angriber nu."

Jeg skanner horisonten, indtil det går op for mig, at det, jeg troede, var en planet, er Dødsstjernen. Nu har jeg af gode grunde aldrig set dens to forgængere i virkeligheden, men denne her er kraftedeme stor.

"Den er ude til højre," melder jeg.

Lucy sætter straks kurs mod den.

"Hvordan ødelægger vi den?" spørger jeg, og det går op for mig, at jeg netop har sagt "vi". Efter det første chok har lagt sig, må jeg indrømme, at det faktisk føles ret cool at være med i et rumslag.

"Det kan vi ikke," siger hun. "Designerne har lært af deres fejl fra de to første udgaver, så den er i princippet umulig at tilintetgøre. Men det er heller ikke planen."

"Er det ikke?"

"Nej, i stedet vil vi forsøge at erobre den. Forestil dig hvilken magt vi vil få med vores egen dødsstjerne," siger hun.

Jeg skal være den sidste til at prædike med mit synderegister, men selv jeg fornemmer, at denne strategi er et skråplan. Men dette er ikke tidspunktet til

en diskussion om moral og etik, så jeg læner mig tilbage i sædet og overlader slaget til hende.

Næppe har jeg gjort det, før hele kabinen begynder at ryste.

"Vi er ramt!" udbryder Lucy. "Status, R2. Holder skjoldene?"

"Øh..." siger jeg og kigger bagud. "Fuck! Vi har to Tie Fighters i røven."

Da jeg var lille, syntes jeg, at Tie Fighters så en smule vattede ud i forhold til Imperiets andre fartøjer, og de var hele ikke så seje som oprørernes. Men nu hvor jeg bliver forfulgt af to af slagsen, må jeg indrømme, at de faktisk er ret skræmmende. Ikke alene gør deres størrelse dem hurtige, men de er også manøvredegytige, og Lucy har mere end svært ved at ryste dem af sig. Det vildeste ved Tie Fighterne har nu altid været den brølende lyd, det giver, når de skærer sig gennem rummet, men er det indbildning, eller aner jeg noget, der minder om politisirener i mikset?

"R2, gør noget ved dem," kommanderer hun.

Jeg skal lige til at svare, at det næppe hjælper at kaste penge efter dem, da jeg kommer i tanker om, hvad der ellers ligger i den ene af taskerne. Jeg lyner den op og finder det hurtigt frem. Hvordan kunne jeg glemme mit trofaste, oversavede haglggevær, som jeg har brugt til utallige kup? Jeg ved godt, at jeg burde skaffe mig af med det efter hvert røveri for ikke at efterlade spor, men man er vel sentimental. Jeg tjekker, at det er ladt med 12 kalibers patroner og er klar til kamp. Derefter ruller jeg vinduet ned.

Under normale omstændigheder ville jeg nu have dødsdømt os begge, men jeg er efterhånden nået frem til den konklusion, at vi må befinde os i alternativ virkelighed, hvor alle kendte fysiske regler er sat ud af drift. Så jeg tager chancen.

Bortset fra at der pludselig bliver mærkbart køligere i kabinen, sker der intet. Jeg bliver hverken suget ud i rummet eller dør af iltmangel. I stedet læner jeg mig ud af vinduet og tager

sigte mod den nærmeste Tie Fighter. Jeg tvivler stadig på, at det vil nytte noget, men i et splitsekund forsvinder rummet omkring mig, og jeg er tilbage på den støvede landevej, hængende ud af vinduet med to patruljevogne efter mig, før jeg atter befinder mig midt i slaget.

Derefter er der ikke mere at rafle om. Jeg sender en ladning hagl af sted mod Tie Fighterens cockpit og ser med tilfredshed, hvordan den begynder at slingre, før den forsvinder helt ud af syne. En nede, en tilbage.

Jeg griner smørret og spejder efter den anden, da alt omkring mig eksploderer.

"R2, hvad skete der?" råber Lucy.

Jeg er faldet tilbage på bagsædet og forsøger at svare, men al luften er slået ud af mig, og jeg har en led fornemmelse af, at alt ikke er, som det bør være. Hele bagruden er væk, og der er et kæmpe hul i bagagerummet, så noget tyder på, at vi er blevet ramt. Spørgsmålet er bare, hvor stor skaden er. Jeg forsøger at rejse mig op, men glider. Jeg gør et nyt forsøg, men denne gang stoppes jeg af en smerte så uhyrlig, som jeg aldrig har følt før. Jeg kigger ned, og først da går det op for mig, hvor slemt det står til.

"R2, status," lyder det igen oppe fra forsædet.

"Jeg er ramt," stønner jeg.

Lucy kigger sig tilbage.

"Det er du også," konstaterer hun. "En skam, men du kendte risikoen."

"Hvad for noget? Hvad mener du? Hvordan kunne det gå til? Jeg troede-"

"Hvad troede du?" siger hun. "At dette ikke var virkeligt? Det var det måske heller ikke. Men det føles virkeligt nu, ikke?"

Jeg har det som om, jeg er ved at gå i chok.

"Hvem... hvem er du?"

Hun smiler. "Ikke hvem, Arthur. Snarere *hvad*."

"Men hvorfor?" jamrer jeg. Åh Gud, den smerte. Den er uudholdelig. Det føles som om, tusind knive roder rundt i min mave lige nu.

Lucy trækker på skuldrene. "Hvorfor? Det er svært at svare på. Dit nummer blev trukket i det store lotteri. Dit timeglas randt ud. Du løb tør for credits. Nogen højere oppe besluttede, at din tid var inde. Det er det eneste, jeg ved. Jeg arbejder her bare, og så tænkte jeg, at vi lige så godt kunne få et eventyr ud af det. Jeg håber, du nød det så længe, det varede."

Jeg forsøger at forbande hende tilbage til Helvede, men har tilsyneladende mistet talens brug. I stedet bliver det bare til en gang rallen.

"Sssh," siger hun. "Spar på kræfterne. Det er snart overstået."

"... hjem ..." får jeg udbrudt med en sidste kraftanstrengelse. Hvis jeg skal dø, vil jeg foretrække at gøre det i velkendte omgivelser og ikke ude i det kolde rum i selskab med en sindsforvirret dødsengel.

Jeg glider over i den barmhjertige bevidstløshed og spares for flere smerter, indtil jeg vækkes af et bump, der får det hele til at vende tilbage. Jeg åbner langsomt øjnene og blændes af sollyset. Efter et stykke tid aner jeg også nogle blinkende røde og blå lys i baggrunden.

Lucy kommer svævende ind i mit åsyn.

"Du er hjemme," siger hun og læner sig ned og kysser mig på panden.

Derefter er hun borte. Jeg ænses, hvordan hun forlader bilen og løber væk.

"Åh Gud, tak fordi I reddede mig. Jeg var så bange," hører jeg hende udbryde hulkende. Hun bliver beroliget af nogle dybe, mandlige stemmer, hvis ord fortoner sig i en summen.

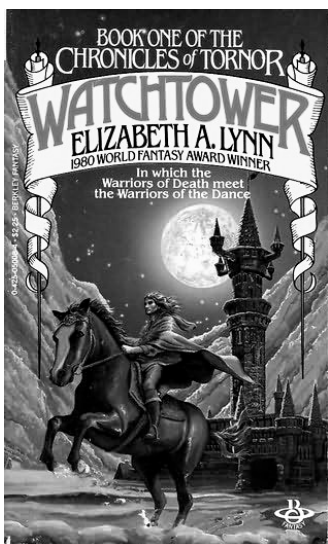
Jeg kigger op mod den lyse himmel og mærker, hvordan mit liv ebber ud for hvert åndedræt, jeg tager. Jeg er indstillet på at lade freden skylle hen over mig, da mit blik fanger noget, lige inden jeg skal til at lukke øjnene for sidste gang. Noget, der fylder mig med rædsel, og får et skrig til at forstumme i min hals.

To sole?

HVA' FAN ER ROMANTIC FANTASY?

Af Klaus Æ. Mogensen

Fantastisk litteratur (fantastik) har en urskov af undergenrer med mere eller mindre fantasifulde navne. I en række artikler vil jeg præsentere nogle af disse undergenrer og fortælle hvad der kendetegner dem og hvad hovedværkerne er. I dette nummer kaster jeg mig over genren romantic fantasy



Hvad er romantic fantasy?

Der har været romantik i fantasy lige så længe som genren har eksisteret, og meget nyere romantisk litteratur vælger at bruge fantasy som baggrund frem for mere traditionelle nutidige eller historiske kulisser. Betegnelsen *romantic fantasy* bruges dog generelt om en mere specifik undergenre af fantasy, hvor romantik typisk er et element i historien, men træder i anden række i forhold til fantasy-elementerne. Romantikken skal også forstås bredere end kærlighed mellem mennesker, idet de verdener som historierne foregår i, har romantiske eventyrlige elementer. Hvad der menes med det, håber jeg vil fremgå af det følgende.

Romantic fantasy er en nyere genre, som opstod i kølvandet på den opblomstring der skete i fantasy-litteratur sidst i 1970'erne efter udgivelsen af Tolkien-inspirerede værker såsom Patricia McKillips *Riddlemaster Trilogy* (1976-79) Terry Brooks' *The Sword of Shannara* (1977), Stephen Donaldsons *The Chronicles of Thomas Covenant, the Unbeliever* (1977-79). Der er ingen klar definition på lige præcis hvad romantic fantasy er, men der er opstået en del konventioner omkring elementer som 'hører sig til' i romantic fantasy. Blandt dem kan nævnes:

- Helten eller (mere typisk) heltinden er en teenager der flygter fra en ubehagelig baggrund: en familie der misbruger eller knægter hende, en kostskole hvor hun bliver mobbet, eller et samfund der er restriktivt og undertrykkende af religiøse, politiske eller moralske grunde.
- I løbet af historien finder hovedpersonen et nyt fællesskab, hvor hun bliver accepteret for den hun er og får mulighed for at udfolde og udvikle sine særlige evner, ofte af magisk eller psionisk

karakter.

- Dette nye fællesskab, der kan være et andet land eller et samfund i samfundet, er særligt egalitært og tolerant. Kvinder har ligeret, og homoseksualitet og sex før ægteskab med skiftende partnere er almindeligt accepteret. Gruppeægteskaber og fri kærlighed forekommer ofte. Hvis der er tale om et monarki, er monarken typisk progressiv og bekymrer sig mere om sit folks behov end om sine egne.
- Hvor magi ofte ellers er ildeset i den verden historien foregår i, er der i det nye fællesskab en forståelse for at magi hverken er mere eller mindre ondt end det man bruger det til – altså en nytteetisk holdning modsat en absolutistisk enten/eller moral.
- Hovedpersonen knytter et tæt, ofte psionisk bånd med et mere eller mindre magisk væsen; en hest, en kat, en ulv eller andet. Den slags bånd er almindelige i det nye fællesskab.
- Hovedpersonen bliver inddraget i begivenheder, der truer hendes nye fællesskab: invasion, forræderi, korrupt magi eller andet, og må bruge alle sine evner og mod til at bekæmpe farerne, ofte med livet som indsats.
- Guder eller gudelignende kræfter er aktive i denne verden og griber ofte ind for at hjælpe hovedpersonen.

Det hele kan lyde vældig pladderromantisk og politisk korrekt, og der findes givetvis en masse romantic fantasy der kammer over i den retning. De bedre forfattere inden for genren formår dog at gøre historierne generelt vedkommende gennem gode portrætter af sympatiske personer, en velgennemtænkt fantasy-verden og ikke mindst en god portion humor. Selvom der kan ske episke ting i løbet af historierne, er fokus på hvad de betyder for hovedpersonerne. Personerne er ikke hængt op på plottet; plottet er hængt op på personerne.

Tidlige værker

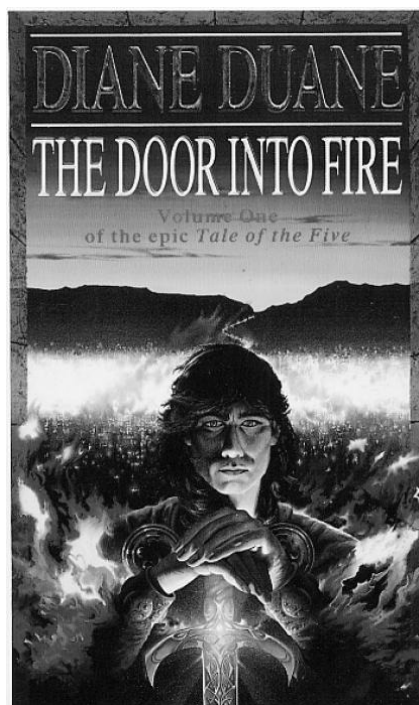
En forløber for romantic fantasy findes i Marion Zimmer Bradleys *Darkover*-serie, som dog foregår i et science fiction-univers (se artiklen om *planetary romance* i nr. 30). Især underserien om *The Renunciates*; en gruppe kvinder som fravælger den traditionelle kvindes rolle for at blive lejesoldater eller 'frie amazoner', har stærke træk af romantic fantasy. Den første roman i denne underserie er *The Shattered Chain* fra 1976. Andre *Darkover*-bøger har eksempler på homoseksualitet og fri kærlighed.



Tegneserien *Elverfolket* (*ElfQuest*, 1978+) af Wendy og Richard Pini er et tidligt eksempel på en historie, der indeholder en mængde af de elementer, man forbinder med romantic fantasy. Vi følger en lille gruppe af elverfolk, Ulverytterne, som bliver forfulgt af de primitive mennesker i området og må flygte igennem ørkenen indtil de finder et isoleret samfund af elverfolk, Solfolket, som efter nogle indledende konflikter tager vel imod dem. Ulverytterne har telepatisk forbindelse til deres ulve, og andre stammer af elverfolk vi møder i løbet af serien eller dens spinoffs er på tilsvarende vis knyttet til delfiner, kæmpeørne eller elge.

Elverfolkene er mere egalitære og tolerante end menneskerne omkring dem, og det fører til flere konflikter.

Den lesbiske forfatter Elizabeth A. Lynns trilogi *The Chronicles of Tornor* (1979-80) er en af de første fantasy-værker der beskriver et samfund hvor homoseksualitet og kvindelige krigere er almindeligt accepterede. Første bind i serien, *Watchtower*, vandt World Fantasy Award. Serien indeholder dog ikke så mange andre af de ovennævnte elementer af romantic fantasy.

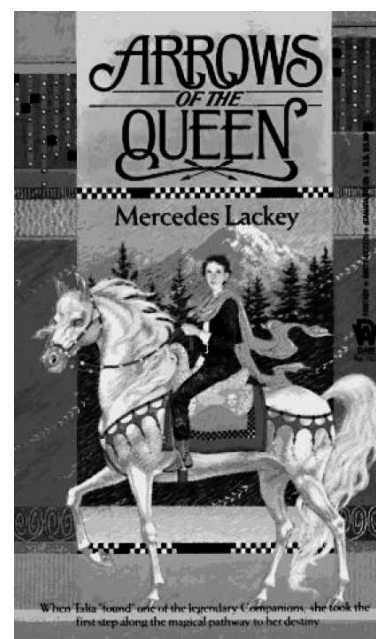


Diane Duanes serie om the Middle Kingdoms (også kaldet *The Tale of Five*) regnes også som romantic fantasy. Første bind, *The Door into Fire* (1979), blev to gange nomineret til John W. Campbell Award for bedste nye forfatter. Her er hovedpersonen Herewiss den første mand i århundreder som har potentiale til at mestre Ildens kraft, men han skal igennem en masse prøvelser før det lykkes. I hans verden er den tredelte gudinde (ungmø, moder, gammel kone) virkelig og promoverer kærlighed i alle former – ikke kun heteroseksuel.

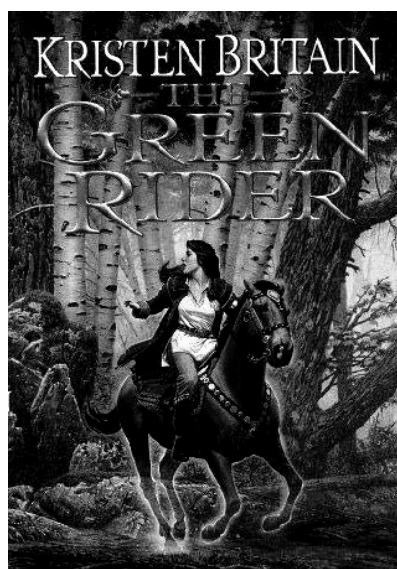
Hovedværker

Den nok mest kendte forfatter

inden for romantic fantasy er Mercedes Lackey, en tidligere folkemusiker som sprang ud som fantasy-forfatter med trilogien *Arrows of the Queen*, *Arrow's Flight* og *Arrow's Fall* (1987-88), som er rendyrket romantic fantasy. Den 13-årige pige Talia flygter fra et tvangsægteskab og møder under sin flugt en skinnende hvid hest, som viser sig at være en Companion; en ånd i hesteform som knytter bånd til Herolderne (en kombination af budbringere, gesandter og ridende politi) i kongeriget Valdemar. Som medlem af Herold-korpset får hun frihed, kærlighed og støtte til gengæld for at beskytte riget mod indre og ydre fjender – og især de sidste er der mange af. Talia går grueligt meget igennem i denne trilogi, og især sidste bind kan være en barsk omgang for unge læsere.

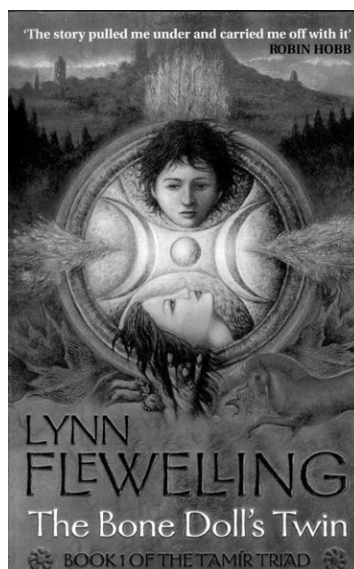


Lackey har skrevet en række yderligere bøger i samme univers, mest i form af trilogier, hvor nogle foregår før *Arrows*-trilogien og andre efter. Hver trilogi har en ny hovedperson, men tidligere binds hovedpersoner optræder ofte som betydelige bifigurer. Valdemars verden, som i den første trilogi er temmelig skitseagtig, bliver udbygget i løbet af de følgende bøger, som dog efterhånden bliver lovlig langtrukne efter min smag.



Forfatteren Kristen Britain slog stærkt igennem i 1998 med romanen *Green Rider*, hvor hovedpersonen Karigan bliver smidt ud af sin kostskole efter at hun har overvundet en aristokrat i en duel. For skamfuld til at tage hjem, flygter hun ud i skoven, hvor hun møder en døende budbringer, som beder hende bringe en vigtig besked til kongen af Sacordia. Stærke magter vil forhindre at beskeden når frem, og Karigan må gennem mange farer før hun får fuldført sin mission. Bogen har en hel del tilfælles med Lackeys Valdemar-bøger, inklusive et rytterkorps af budbringere og agenter, som Karigan bliver medlem af. Siden er kommet tre fortsættelser, som udbygger universet og frigør det mere fra Lackey-inspirationen. Til forskel fra Lackeys Valdemar har dette univers elverfolk og orker, dog her kaldet Eletians og Groundmites.

Mere originale er Lynn Flewellings bøger sat i landet Skala. Her er troldmænd ikke bare mægtige, men særdeles mægtige – men det er landets fjender også. Hovedpersonen i serien, der begynder med *Luck in the Shadows* (1996) er Alec, en ung mand fra de yderste provinser, som bliver 'adopteret' af troldmanden Seregil, der tilhører det langlivede, elveragtige folk Aurenfaie. Seregil er ikke bare troldmand, men også detektiv, spion og mestertyv, og han oplærer Alec i disse kunster, som han bruger for at beskytte



Skala mod fjender. Historierne i serien er lige dele detektivhistorie og fantasy, og forfatteren har delvist baseret sine to hovedpersoner på Sherlock Holmes og Dr. Watson. Serien er kendt for at være 'gender-bending', og det gælder især prequel-trilogien *The Tamir Triad*, som foregår mange hundrede år tidligere og hvor en nyfødt prinsesse bliver forvandlet til en dreng for at beskytte hende mod en tronraner. Først da drengen er i puberteten, bliver han forvandlet tilbage til en pige, og det skaber forståeligt nok en del seksuel forvirring for det unge menneske. Flewellings bøger byder på mere egentlig horror end det er normalt for romantic fantasy.

Tamora Pierce er en af de mest kendte forfattere af ungdoms-fantasy med adskillige bøger oversat til dansk. Jeg har ikke selv læst nogle af bøgerne, men især serien *De udødelige* (*The Immortals*, 1992-96) regnes normalt som romantic fantasy rettet mod et yngre publikum.

Til sidst vil jeg nævne et værk, der måske ikke direkte er romantic fantasy, men som har en hel del elementer tilfælles med genren: J.K. Rowlings *Harry Potter*-serie. Her har vi drengen Harry, som bliver skidt behandlet af sin fosterfamilie, men kommer til Hogwarts, hvor han bliver en del af Gryffindor-kollegiet. Her finder han et nyt fællesskab, lærer magi og knytter et tæt bånd til sin ugle Hedwig. Hogwarts bliver truet af

både indre og ydre fjender, osv. Omtrent det eneste, der rigtig adskiller *Harry Potter* fra romantic fantasy, er at bøgerne foregår i vores verden, om end for det meste i en skjult afdeling heraf, hvor romantic fantasy normalt foregår i helt selvstændige verdener.

Genrens betydning

Romantic fantasy er en niche-genre, der på grund af de mange fastlagte konventioner sjældent præsenterer dybt originale værker, men leverer 'mere af det samme' for dem der kan lide genren – ikke ulig de mange skandinaviske krimier som udkommer i disse år. Næsten alle forfattere i genren er kvinder, og det er de fleste læsere formentlig også, selvom de bedste serier sagtens kan læses af mænd, hvis man ikke lader sig forskrække af enkelte homoseksuelle romancer (erotikken bliver sjældent eksplicit).

Normalt har forfatterne af romantic fantasy én verden som alle eller de fleste af deres bøger foregår i, så genren vil tiltale alle som kan lide at se en verden blive udbygget og udvikle sig over tid. Genren forekommer mig særdeles velegnet til en tv-serie, og det kan godt undre mig at der (mig bekendt) ikke er lavet en endnu.

Til gengæld er der lavet et rollespil, *Blue Rose: The Role-playing Game of Romantic Fantasy* (Green Ronin Publishing, 2005). Spilletets verden er et opkog på blandt andet Mercedes Lackeys Valdemar, Kristen Britains Sacordia og *ElfQuest* og byder derfor på de fleste elementer, man forbinder med genren. Spillet har en detaljeret baggrundsverden og nogle ret enkle regler, der er bygget på en stærkt forenklet og mere strømlinet og fleksibel udgave af *Dungeons & Dragons*. Spillet fungerer udmærket som introduktionsspil til nye rollespillere, da reglerne er lige til at gå til og fordi verdenen ikke er så voldelig som i mange andre rollespil.

Malmø Sci-Fi-messe 2012

Reportage og interviews af Jan Farberov og Jesper Petersen



Jesper Mortensen og Jan Farberov ved The Scandinavian Sci-Fi, Game & Film Convention i Malmø (foto: Jesper Petersen)

Årets NOFF'er, Jan Farberov, er medlem af Shadow Legion, FC Zulu-veteran og erfaren rollespiller. Jan har optrådt til Fantasticon 2010 som Robin og i Magica Lanterna som skurk til Robocop filmforevisninger.

Malmø Messen var en kogende kedel af forhandlere, udklædte fans og skuespillere stuvet sammen i en stor fabrikslignende hal. På første dagen kunne uanede forbipasserende observere en kø ved indgangen der strakte sig i mere end hele bygningens længde. Der var så mange mennesker at den store 2400 m² messehal kunne knap rumme alle gæsterne.

Efter den lange kø og en entrebillet på 120 svenske kroner kunne den kræse Sci-Fi-fan slukke sin tørst efter Sci-Fi med alt hvad sjælen kan begære. Mange af kultklassikerne fra den lange film- og tv-historie mødte op i stærkt tal. *Star Wars* stormtroopers og Boba Fett-dusørjægere kunne i samlet front med bevæbnede V-aliens fra 1983-tv-serien tage imod de mange gæster. Darth Vader i flere afskygninger kom også forbi, så der var oplevelser for en hver smag.

De uanede mængder af Sci-Fi merchandise kunne købes fra de mange boder. Hylderne knagede under vægten af stort og småt fan-gear. Der var ikke det man ikke kunne købe. Alt fra de dyrebareste *Star Trek: Next Generation* autografer til 12.000 kroner, til Pikachu t-shirts ventede på den rigtige køber.

Men hvordan oplevede skuespillerne messen, dette kaos af fans og butikker?

Blandt de mange kendte

ansigter fra film som James Camerons *Aliens* og kultserier som *Stargate Atlantis* og noget så overraskende som *Allo Allo*, kom vi i snak med *Aliens* tuff grund nr.1 Jenette Goldstein, som vi alle ved spillede Vasquez.

Jenette Goldstein: Hvor i verden kommer I fra

Jan: Vi kom hele vejen fra øriget Danmark.

Jenette Goldstein: (Griner højlydt), Ja fra den anden side af broen mener du vel, der er vist ikke så langt, vi skal derover i morgen.

Jan (Smilende): det er jo et helt andet land, men spørg til side. Hvad er dit indtryk af denne messe?

Jenette Goldstein: Det er meget sjovt at være her, det er dejligt at messen er meget velbesøgt, men jeg synes at de svenske gæster er alt for generte.

Jan: Så de er bange eller måske er de ikke så gode til engelsk.

Jenette Goldstein: De er faktisk rigtigt gode til engelsk, men i forhold til amerikanere er de meget generte.

Jan: Vi kalder faktisk Sverige for Little America pga. af de store biler og deres alkoholpolitik, hvor man kun kan købe alkohol i specielle butikker.

Jenette Goldstein: Oh really, det viste jeg ikke (siger hun med et stort smil på læben)

Jan: Hvad betyder det for dig at komme til conventions som denne?

Jenette Goldstein: Det er dejligt at møde alle fans og se deres glade ansigter. Jeg nyder at se nye lande og møde andre skuespillere og gense gamle kollegaer fra film hvor man har arbejdet sammen for mange år siden.

Jan: Hvad er en af dine favoritscener i *Aliens*?

Jenette Goldstein: Introduktions-scenen hvor soldaterne vågner op fra deres stasis og seerne møder Vasquez for første gang, men de er alle sammen gode. Der er mange fantastiske scener, såsom hendes død - der er ikke noget som at gå ud med et



Interview med Jenette Goldstein

"bang", og så oven i købet redde alle de andre. (med et glimt i øjet) Naiv som jeg er, da jeg ikke fik lov til at komme med i de efterfølgende film.

Jan: Men du er den eneste i filmen der møder den Alien i nærkamp og nedlægger den med den største stil.

Jenette Goldstein (griner): Ja med den største stil.

Jan: Hvordan var det at være en kvindelig action-heltinde den gang i midt-firserne?

Jenette Goldstein: Der var jo ikke særligt mange, men det var bare sjovt. Jeg har altid været en drengepige, og det var fantastisk at få lov til at spille en action-heltinde, og have folk opleve det i biografen. Og det var tydeligt at folk længtes efter det - efter en rigtig heltinde.

Jan: I firserne havde kvinderne ikke den samme rolle i samfundet som kvinder har i dag. Hvordan var det at deltage i en film med så stærke kvindeskikkelser som Ripley og Vasquez? I *Star Wars* havde vi Leia som var en stærk kvinde.

Jenette Goldstein: (tilføjer at hun havde kjole på)

Jan: Ja, det har hun vel, men I var med til at lave den første film hvor kvinder havde "bukser" på og var bad-ass på samme tid.

Jenette Goldstein: James Cameron var meget forudseende og forestillede sig kvinderollen i fremtidens militær på lige fod med mændene, som vi også oplever det i dag. Vasquez er bare en af "the grunts", og at hun nåede så langt, er fordi hun er en af de hårdeste negle i den forsamling.

Det var meget spændende at møde Jenette Goldstein, det er jo enhver drengs drøm at deltage i sådan en kult-klassiker. Utroligt at hun også var med i film som *Terminator II*, hvor hun spillede John Connors stedmor.

Men vi var også spændte på at høre hvad skuespillerne Kim Hartman (Helga) og Richard Gibson (Herr Flick) fra den britisk Anden Verdenskrigs-sitcom-serien *Allo Allo* lavede på en Sci-



Helga og Herr. Flick på Sci Fi messe

Fi-messe.

Jesper: Vi er meget spændte på at høre hvad I synes om denne Sci Fi messe?

Kim Hartman: Fantastic, brilliant, meget velorganiseret, det er dejligt med alle de mange mennesker.

Jesper: Har i nogensinde været med i en Sci-Fi-film?

Kim Hartman: Nej, aldrig, men vi ville meget gerne, vi kan meget godt lide Sci-Fi-genren.

Jesper: Hvad var jeres favorit øjeblik da I lavede *Allo Allo*?

Kim Hartman: Oh my, jeg tror at det jeg husker tydeligst, var den gang Richards hoved skulle dækkes til med mudder. Det var meningen at en lille del af muddret skulle falde, men da vi skulle optage det, tabte effekt-mændene en hel spandfuld mudder på Richards hoved. Det var utroligt morsomt.

Richard Gibson: Mit favoritøjeblik var den gang vi filmede på en militærbase i England. Det var længe før at *Allo Allo* kom i fjernsynet, så ingen viste hvad *Allo Allo* var. Og der var alle de mennesker klædt ud som nazister, som kom marcherende, der stødte ind i de engelske militærstyrker, som utroligt nok troede, at de var ved at blive invaderet.

Jesper: Jeg har aldrig set slutningen på *Allo Allo* og jeg har altid undret mig hvad der skete med "The Fallen Madonna

with the Big Boobies" (det kostbare maleri alle jagter)?

Kim Hartman: I slutningen af krigen skar Helga en af Madonnaens store bryster ud af billedet og gemte den i sin håndtaske, som hun gemte på i nogle og 40 år. Den allersidste episode var 40 år ude i fremtiden hvor vi alle sammen blev sminket med latex og sminke for at fremtræde ældre. Hun gjorde det for at forhindre folk i at sælge maleriet uden hendes viden. Hun afleverede så det manglende bryst så Madonna blev genforenet og i dag hænger på et rigtigt museum.

Alt i alt har det været en fantastisk tur. Det der overraskede os mest, var hvor imødekommende skuespillerne var, også efter en lang dag med masser af fans og autografskrivning. Jeg kan varmt anbefale at besøge Malmø Sci Fi-messe til næste år, man ved aldrig hvad eller hvem man møder.

ANMELDELSER

Anmeldt i dette nummer:

Bog- og magasinanmeldelser

- Josefine Ottesen: *Eventyret om fjeren og rosen*
- Jesper Ejsing: *Jarvis – trolldamens lærling*
- Massive Online Gamer
- Alastair Reynolds: *Blue Remembered Earth*
- A. Rune: *Natdværgeren*
- Patrick Leis: *Sort vand*
- Nicole Boyle Rødtnes: *Ildfugl*
- Jan K: *Johan og det knuste hjerte*
- *Grufule mørke - Nye Cthulhu Mythos noveller*
- *Post-it monstre*
- Patrick Leis: *Bødlen*
- Jo Walton: *Among Others*
- *A Book of Horrors*
- *Supernatural Noir*
- Lise Bidstrup: *Pectus' Sten*
- Guillermo Del Toro & Chuck Hogan: *Den evige nat*
- *Fantasy & Science Fiction*
- *Asimov's Science Fiction*

Tegneserier

- *De gale*

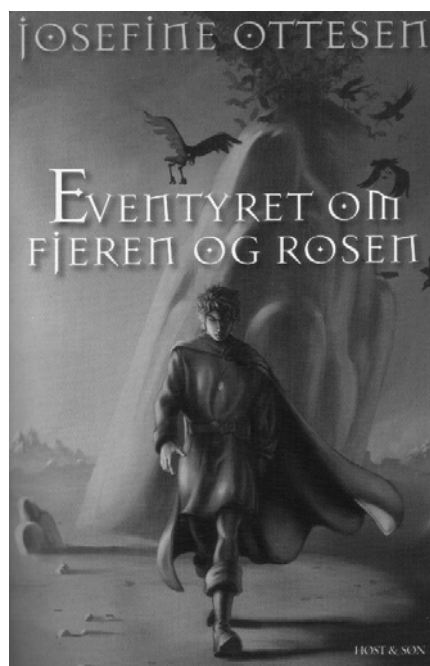
Filmanmeldelser

- *Raw Feed 2: Sublime*
- *Next Avengers: Heroes of Tomorrow*
- *Suspension*
- *Moon 44*
- *John Carter*
- *Rubber*
- *Bong of the Dead*
- *Chronicle*
- *Troldjægeren*

Rollespil

- *Asteria*

Læs anmeldelser fra tidligere numre af Himmelskibet på:
www.himmelskibet.dk



Eventyret om fjeren og rosen

Roman af Josefine Ottesen
Høst & søn, 2006, 269 sider.

Eventyret om fjeren og rosen af Josefine Ottesen er en dansk fantasybog henvendt til børn. I *Eventyret om fjeren og rosen* følger vi Kongen over det Smukke Land og hans forsøg på at redde både sit eget rige og Fuglelandet fra at blive opslugt af det mørke, som breder sig fra Dybets Dronning. Før Kongen over det Smukke Land kan tage kampen op mod Dybets Dronning må han dog lære sig selv at kende – noget der ikke er helt let, når man har fået amputeret den kreative del af sin menneskelighed. Det forholder sig nemlig sådan, at indbyggerne i Det Smukke Land er gennemført praktiske individer, som generation for generation holder deres veje, huse og haver smukt vedlige og som dyrker logiske og rationelle dyder, uden at dette dog fører til, at de udvikler samfundets teknologiske stadi. Kort sagt er der tale om en art utopia, hvor status quo bevares til fordel for fællesskabets bedste, og hvor ingen træder uden for de givne normer. På nær kongen. Han har nemlig fra barnsben været glad for de historier, som trods alt fortælles til rigets børn, mens de er små. Hvor de fleste dog vin-

ker farvel til historierne, når de når en vis alder, er kongen til gengæld blevet ved med at lytte til dem. Det betyder, at han har bevaret en snert af den nysgerighed over for det ukendte, som ellers normalt præger mennesker, men som indbyggerne i Det Smukke Land er totalt foruden. Han er derfor mentalt præpareret, da prinsesse Ea fra det ellers glemte Fugleland en dag vha. af en fugleham krydser den udstrakte sump mellem de to riger og lander i Det Smukke Land, hvor hun møder kongen, som falder for hendes kunstneriske og lyse væsen – et karaktertræk, der kendetegner alle Fuglelandets indbyggere, som således står i komplet mental modsætning til Det Smukke Lands beboere. Efter Eas landing tager historien fart, idet Ea og kongen i fællesskab må sætte en stopper for Dybets Dronnings stigende indflydelse.

Josefine Ottesen har skåret *Eventyret om fjeren og rosen* over en klassisk eventyrskabelon, hvor karakterernes psykologi er kendetegnet ved at være ganske minimal, mens handlingsforløbet følger en hjemmehjemsstruktur, hvor de to hovedkarakterers projekt kombineres med en overgang fra barn til voksen. Herudover er historien som nævnt oven for krydret med en fjederham – en rekvisit vi også finder i fx folkeeventyret *Germand Gladensvend*. Ligesom i folkeeventyrerne er det også i Josefine Ottensens fantasybog muligt at uddrage en morale om livet. Det er selvfølgelig op til hver enkelt læser, hvad man måtte mene, at denne morale er, men for undertegnede er det oplagt at pege på budskabet om, at hele mennesker rummer både vrede og tilgivelse. Mod og fejhed. Kærlighed og had. Med andre ord: vi er bipolære væsener, og det giver ikke mening at tale om hverken godt eller ondt, hvis ikke vi forstår begge begrebers modsætning. Men nu er det jo en børnebog, der er tale om, så det bliver måske lige højtravende nok at

fokusere på den del af moralen i bogen. For når man er otte-ti år gammel, vil man egentlig helst bare høre en god og gribende fortælling. Og her skuffer *Eventyret om fjerer og rosen* ikke. Selv som voksen læser var jeg igennem store dele af de 269 sider optaget af, hvad der nu skulle ske. Selvfølgelig var der passager, hvor jeg savnede noget mere kompleksitet, men det er kun fordi, jeg ikke er en del af målgruppen. Hvis jeg var en purk på otte-ti år, er jeg sikker på, at jeg igennem hele fortællingen ville have været totalt opslugt af *Eventyret om fjerer og rosen*.

Sven Ørnstrup



Jarvis – trolldmandens lærling

Roman af Jesper Ejsing
Politikens Forlag, 2005, 230 s.

Jarvis - trolldmandens lærling af Jesper Ejsing er en dansk fantasybog, som handler om den unge hyrdedreng Jarvis, der sammen med en række andre drenge fra området, han bor i, bliver udvalgt som lærling af den aldrende trolldmand Harnigel. Hvad Jarvis og de andre drenge ikke ved, er at Harnigel allerede har en masse lærlinge på den faldefærdige borg, hvor han bor. Og hvad de heller ikke ved er, at troldmænd normalt ikke tager

mere end én lærling af gangen. Harnigel er dog som sagt en ældre mand, og han har travlt med at finde en afløser. Men om det er hele forklaringen på de mange lærlinge, kommer efterhånden til at stå uklart for Jarvis og de andre drenge. For Harnigel er ikke blot gammel: han er også fuld af hemmeligheder. Nøjagtig hvilke hemmeligheder, der er tale om, afsløres langsomt igennem fortællingen og de drypvise informationer, som læseren får, er med til at gøre *Jarvis - trolldmandens lærling* til en spændende oplevelse, hvor man ikke kan lade være med at gætte på, hvad fremtiden vil bringe. En ikke udelte ringe kvalitet for en fantasybog.

Harnigels hemmeligheder er ikke det eneste, der er med til at holde læseren fast i Jesper Ejsings ganske udmærkede og velskrevne fantasybog. Som enhver anden klassisk ungdomsroman indeholder den naturligvis også en konflikt mellem Jarvis og en af hans jævnaldrende – en rigmandssøn ved navn Adrian. Denne konflikt udspiller sig sideløbende med Jarvis' tentative kærlighedsaffære med den unge pige Doris, der bor i byen, som omgiver Harnigels borg. Mange af konfliktpassagerne med Adrian er blandt bogens mest velskrevne, idet både Jarvis og Adrian som karakterer bliver foldet ganske levende ud, og disse passagerer tjener virkelig Jesper Ejsing til ære. I øvrigt har Jesper Ejsing også opfundet et interessant og originalt magisystem - man mærker her tydeligt, at forfatteren er garvet rollespiller.

Hvor konflikten mellem Adrian og Jarvis er medrivende og afsluttes på bedste dramatiske vis, er jeg dog en smule mere forbeholden over for kærlighedshistorien med Doris. Langt hen ad vejen er tiltræknin-gen mellem Jarvis og Doris egentlig ganske troværdig. Det er dog som om, at Doris mangler de sidste par penselstrøg for alvor at træde levende frem for læserens blik. Og afslutningen på hendes og Jarvis' historie bli-

ver – uden at sige for meget – en smule uforløst, hvilket hænger sammen med slutningen på romanen som sådan. Jesper Ejsing har nemlig valgt en meget utraditionel måde at slutte *Jarvis - trolldmandens lærling* på. Det er et modigt valg, og jeg har stor respekt for eksperimentet, som – og dette er udelukkende en smagssag – dog ikke helt er det, jeg forbinder med en god afslutning på en fantasybog. Men læs bogen og døm så selv. Det er alt i alt en glimrende bog, og andre vil med garanti finde slutningen både original og forfriskende.

Sven Ørnstrup



Massive Online Gamer

Mar/Apr 2012
Magasin

Massive Online Gamer er et blad som beskæftiger sig med MMO'er. MMO er spil som spilles online på internettet med andre mennesker. Spillene har meget store områder til at spille i og opdateres løbende med udvidelser. Blandt MMO'er findes også MMORPG'er som er de store online-rollespil. Bladet har et større fokus end blot MMORPG'er, idet det dækker alle online-spil.

Forlaget har nu lagt bladet på pause, men vil måske fortsætte senere. Det er et blad som har artikler om alle spil, men jeg kan forestille mig at folk måske spil-

ler *World of Warcraft*, men ikke andre spil og de så kun lige er interesseret i artikler om dette spil. Der er artikler vedrørende alle spil.

Der er f.eks. en artikel om "ganking" i *World of Warcraft*. Der beskrives ti områder i *World of Warcraft* som er gode til at angribe.

Endvidere er der en artikel om tyve nye MMO'er som snart kommer ud. Det er også et blad for dem som vil have nyheder indenfor spil.

Spillene handler om at lave det rigtige set-up mht. ens karakter. Der beskrives en hel del ideer til at gøre dette. Det handler om at komme ind i den rigtige rolle og spiller den godt.

Til sidst i bladet beskrives Lycanthropy og hvad den har at gøre med dig. Det står også om Porphyria, om hvordan en vampyr ikke kan tåle sollys pga. sin hud og at det skyldes usund livsstil.

En artikel om hvordan to spillere i *Lord of the Rings Online* har fundet hinanden, blevet gift og fundet en baby sammen med en artikel om nye spillerorganisationer (Guilds) afrunder bladet. Alt i alt syntes jeg at det er et godt blad, men det kan nok ikke løbe rundt, da meget af indholdet kan findes på internettet og der er mere af det her.

Andreas J. Søe

Asteria

Rollespilsbog af Jesper K. Nielsen

Forlaget Fabel 2012. 176 sider.

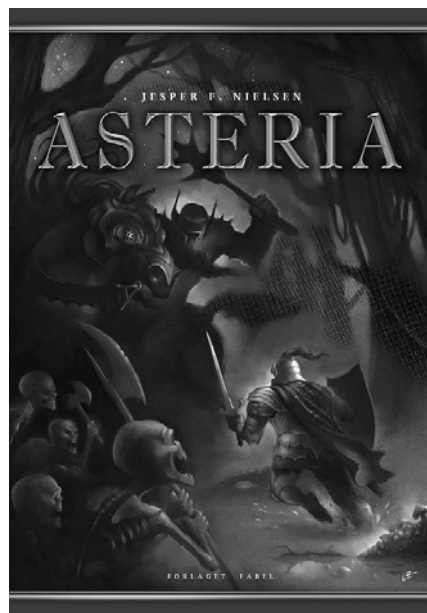
Asteria er en rollespilsbog på dansk. Dem er der ikke mange af. *Asteria* er ikke et regelsystem, men et oplæg til rollespil i et fantasy-univers, og det er her meningen, at man anvender sit foretrukne regelsystem, om det er *Ulvevinter*, *Dungeons & Dragons* eller noget tredje.

Foruden at være en rollespilsbog, er *Asteria* også navnet på en stor, rummelig ø, hvor der ligger en række byer, ruiner og eventyrlige steder spredt ud over

landskabet, og hver sted rigt beskrevet med mange små finurlige ideer, sære personer og sælsomme mysterier, som er oplæg til missioner og oplevelser, når man spiller.

Formålet med *Asteria* er at hjælpe den travle spiller. Bogen rummer en masse ideer og oplæg, færdige elementer og komponenter, man kan sammensætte og hurtigt komme i gang med at spille.

Detaljerigdommen går fra det overordnede perspektiv og helt ned i det rigt detaljerede materiale. Materialet dækker nogle steder byer, deres mest markante butikker og steder og de personer, der bebor dem, og andre steder er hele hulesystemer med fælder og mysterier beskrevet, såsom troldmandsskolen, der er skjult i en udsøgt vulkan, og som er rig på udfordringer for troldmænd, der vil mestre deres kunst.



Universet i *Asteria* er til dels tænkt neutral, generisk fantasy, så man kan anvende bogen i eksisterende fantasy-universer, som f.eks. *Ulvevinters* verden, *Tharos*, eller *Dungeons & Dragons' Forgotten Realms*-univers, men tager ikke højde for, at mange fantasy-universer trods stereotypiske fantasy-elementer indeholder deres egen unikke stil. Omvendt har *Asteria* sin egen stil, og den er fantasifuld og rummer ideer, som ikke

optræder i amerikanske rollespil, der sigter mod et andet marked og en anden kultur. *Asteria* er således ikke helt så neutral at indskyde i en allerede eksisterende fantasy-verden, som forfatteren gerne vil det, men bogen er let at tage fat på, og der er nogle fine oplæg til at begynde en rollespilskampagne.

Bogen henvender sig bedst til voksne, forældre som pædagoger, der skal spille rollespil og være spillere for unge spillere. Bogen er en god genvej til at komme i gang, og der er gode råd til at komme godt i gang, og der er en masse materiale, som man kan dykke ned i og plukke ideer fra. *Asteria* er på dansk, og det gør det let at gå til bogen og bruge ideer derfra. For den erfarne rollespiller er der mindre at hente i bogen, men man kan finde en sjov ide her og der.

Det skal bemærkes, at man kan hente mere materiale til *Asteria* på forlagets hjemmeside. Her kan man blandt andet finde et regelsystem til sit rollespil, hvis man ikke allerede har et, og der er mere om *Asteria* og øens indbyggere.

Morten G. Petersen

Raw Feed 2: Sublime

USA, 2007, 113 min.

Instruktør: Tony Krantz

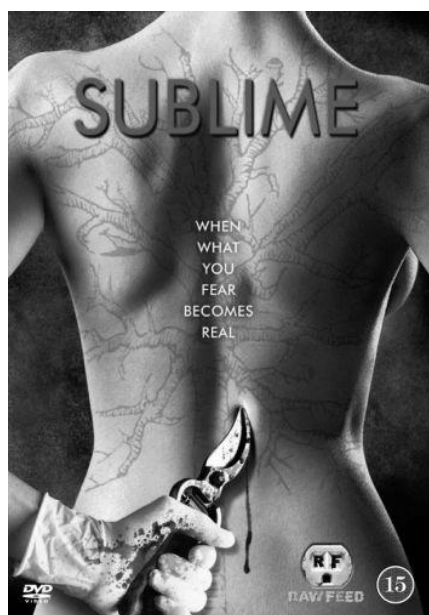
Medvirkende: Tom Cavanagh, Kathleen York og Lawrence Hilton-Jacobs

Warner Home Entertainment

Dagen efter sin fyrrårs fødselsdag skal George Grieves ind på Mt. Abaddon Hospital for at have foretaget en kolonoskopi. Det hele går efter planen, og på trods af lidt navneforvirring i starten, bliver George lagt i fuld narkose og gjort klar til undersøgelsen.

Da han vågner igen, har han et lille ar i siden af maven og er alene i en stor, hvid hospitalsstue. Sygeplejersken, der gjorde ham klar tidligere, kommer ind og vil ikke fortælle ham meget - kun at det hele nok skal gå godt. Dagen efter kommer en læge ind

og forklarer ham at noget er gået galt. På grund af at han har næsten identisk navn med en anden patient, er der blevet byttet rundt på deres behandlinger. Dette er dog ikke nok, og lægen må informere George om, at såret er blevet inficeret med en kødædende bakterie. George er frustreret, nu kan det ikke blive meget værre - men på Mt. Abaddon Hospital er tingene kun lige begyndt. For hvem er den ansigtsløse patient han deler værelse med? Hvorfor må han ikke se sin kone? Og hvem er den mandlige sygeplejerske Mandingo?



Efter denne allerede ubehagelige start tager historien stille og roligt fart og skruer også stille op for surrealismen. Fra en klassisk hospitalsgyser skifter den roligt og sikkert spor og bliver en surrealistisk thriller om at konfrontere sin egen frygt. Imens vi igennem læger og sygeplejersker hører om hans sygdomsforløb og hvilke implikationer der opstår, vælger George at undersøge den nedlagte fløj af hospitalet (Hvorfor har hospitaler altid en nedlagt fløj?), hvor han umiddelbart ser sin værste frygt. Umiddelbart, for tilskueren ved godt at det aldrig er så let. Stakkels George, sandheden er meget værre.

Det er en fed film. Er du sindssyg, det er en fed film. Da jeg lejede den, forventede jeg en

hospitalsgyser med *Saw*-undertoner - hvilket forsiden også lægger op til - og jeg blev overrasket. Overrasket fordi filmen præsterer at overbevise en om at man har gennemskuet twistet, for derefter at få en på afveje og afslutte med samme twist så det igen når at overraske. Giver det ikke mening? Se filmen.

Billedsiden er præget af mange klassiske motiver og symbolik. Bl.a. bliver der til Georges fødselsdagsfest taget et billede bygget op som Den sidste nadver, og Henry Fuselis maleri af marens ridt er også brugt fantastisk, omend jeg har svært ved at se hvem der hænger den slags billeder på badeværelset ...

Korsfæstelsen bliver ligeledes et motiv i filmen, sammen med flere bibelske referencer, som for eksempel det gyselige hospitals navn.

Flere steder i filmen blev jeg nødt til at se væk fra skærmen, på trods af at billedsiden egentlig ikke er specielt slem. På samme måde var det filmens mindre klamme og mere dystre episoder, der fik mig til at være spændt på udfaldet. Bl.a. problemet med at kurere den kødædende bakterie, og den unge smukke sygeplejerske, der passer George.

Filmens ubetingede mesterlige præstation er dog den sorte mandlige sygeplejerske Mandingo spillet af Lawrence Hilton-Jacobs. Hvordan en hvid skjorte og rød butterfly kan se så uhyggelig ud på en person, forstår jeg ikke, men det gør det. Og alene hans tilstedeværelse i scenen er med til at hæve pulsen. Fantastisk skuespil, fantastisk karakter.

Filmens titel er på ingen måde logisk, og så alligevel. *Raw Feed* er en Direct-to-DVD-serie produceret af Warner Home Video, og film nr. 2 i denne serie hedder *Sublime*. Ret forvirrende, da de fleste andre af filmene i serien ikke på samme måde er blevet kendt.

Raw feed 2: Sublime er en lækker film, der overrasker, har en lækker symbolik hele vejen igennem, og som forstår at

udnytte det setting størstedelen af filmen foregår i, hospitalsværelset. Fødselsdagen som den sidste nadver er også forfriskende, da det eneste oversymbolske i disse scener netop ER fotograferingen, hvor de tolv gæster stiller sig op omkring Georg. Kender man lidt til klassiske billeder er der flere lag at hente, gør man ikke, er det stadig en lækker skummel film.

Bjarke Schjødt Larsen



Next Avengers: Heroes of Tomorrow

USA, 2008, 78 min.

Instruktør: Jay Olivia, Gary Hartle

Medvirkende: Noah Crawford, Brenna O'Brien og Aidan Drummond

Scan box Entertainment

Den onde robot Ultron har overtaget verdensherredømmet og samtidig dræbt den stolte heltegruppe Avengers. Kun Tony Stark overlevede, og sammen med mange af heltenes børn flygtede han og lavede et hemmeligt paradis, hvor han træner heltenes børn til engang at kunne hævne deres forældre.

Dette er udgangspunktet for tegnefilmen *Next Avengers*, hvor vi følger biproduktet af en tilværelse i stramme latexdragter og teknologi. Captain America og Black Widow fik sønnen James, Thor fik datteren Torunn, Giant-

man og Wasp fik Henry Pym Jr. og sidst, men ikke mindst fik Black Panther sønnen Azari.

Udgangspunktet er for vores tid klassisk: Lad os tage nogle gamle voksne helte og gøre dem til unge mennesker, så målgruppen kan identificere sig. Det skete i *Batman Beyond*, i *Ultimate Spider-man* og *Ultimate Fantastic Four*, og i mange af tilfældene fungerer det også.

I *Next Avengers* fungerer det ikke. Jeg er med på at det er heltenes børn, og at de ikke kan have haft den sejeste opvækst, men figurerne virker så generiske at man flere gange ikke rigtigt holder med dem. Selvfølgelig har Torunn et farligt behov for at være kriger ligesom sin far, selvfølgelig er James en rod, der langsomt skal erkende det ansvar det vil sige at være Captain Americas søn. Det er også fint, men det virker som at det er det eneste der er karakterernes drivkraft. De er KUN noget fordi de er heltenes børn, hvor er personligheden?

Dog vil jeg så sige at plottet, omend klassisk, fungerer. Unge helte, der skal redde verden fra robotternes overtagelse - klassisk Scifi, og det fungerer faktisk. Havde dette ikke været Avengers børn, men i stedet nogle nye, introducerede unge, så tror jeg filmen langt hen ad vejen kunne fungere skide godt!

Filmen har en del cameos fra 'gamle' marvel-figurer, bl.a. Betty Ross, Hulk og Vision, foruden en gammel, vis Tony Stark (med Robert Downey jr.-filmene i frisk erindring er det helt spøjst at se ham som gammel alenefar). Der kunne sagtens have været flere, men på den anden side skal filmen også have ros for ikke kun at introducere 'gamle kendinge' fordi fansene skal have noget at lægge mærke til. De karakterer der er at finde, giver mening og fungerer!

Selve designet er nyklassisk og dermed som helhed pæn. Der er nogle flotte naturbilleder og bygningsværker, og mange af karakterdesignene er også vellykkede. Eneste sted, der giver et problem er i designet af en

gammel Tony Stark og Hulk - de karakterer er bare ikke pæne med gråt hår. Der er også nogle mennesker, der lever skjult i Ultrons rige, der designmæssigt ligner noget fra en hel anden film, men deres rolle er så lille, at jeg tilgiver den. Hovedpersonernes design er lækkert, og det er fascinerende at se hvordan de integrerer dele af de forskellige karakterers forældre ind i kostumet. Black Widow/Captain America-looket fungerer.

Kan filmen så anbefales? Ja. Under de vilkår at man keder sig en aften og bare har lyst til lidt let underholdning og lidt marvelsjov, så kan den sagtens ses med et smil på læben. Føler man dog at en klichepræget karakterudvikling kan dræbe ens glæde ved film, så skal man holde sig væk.

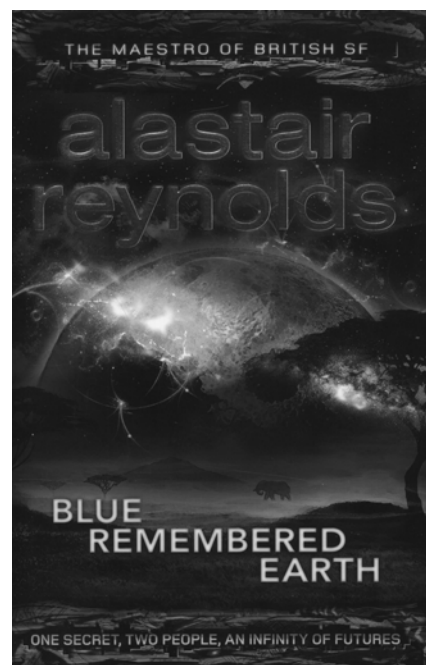
Jeg nød at se filmen. Man ved hvordan den ender fra starten af, og det er heller ikke meningen den skal opfinde den dybe tallerken. Det er underholdning, der skal prøve at sælge Avengers-konceptet til en ny ung målgruppe. På det punkt er jeg overbevist om at den er vellykket.

Bjarke Schjødt Larsen

Blue Remembered Earth

Roman af Alastair Reynolds
Gollancz 2012, 505 s. £18.99.

Englands tredjebedst-sælgende science fiction-forfatter (efter Peter F. Hamilton og Iain M. Banks) hedder Alastair Reynolds, og vi er så heldige at han er æresgæst på dette års Fantasticon d. 1.-3. juni. I denne anledning besluttede jeg at købe og læse hans nyeste roman, *Blue Remembered Earth*, som er den første bog i Poseidon's Children trilogien. Fra Reynolds' hånd har jeg tidligere kun læst *Revelation Space* (den første bog i serien af samme navn), og selvom den havde nogle gode elementer, syntes jeg ikke tilstrækkelig godt om den til at fortsætte med de næste bøger. Men nu skulle manden altså have en chance mere.



Hvor Reynolds ofte vælger at fokusere på de mere negative sider af menneskets natur, er han med *Blue Remembered Earth* gået over i den modsatte grøft, hvilket var en væsentlig grund til at jeg fattede interesse for denne bog. Vi er 150 år ude i fremtiden, og samfundet er en socialdemokratisk utopi. Der er stadig kapitalisme, men ikke længere krig, vold, sult, sygdom eller kriminalitet. Livet på Jorden er overvåget af The Mechanism, som essentielt udfylder samme rolle som Gort i den klassiske SF-film *The Day The Earth Stood Still* (1951): den forhindrer (næsten) al vold, både i stor og lille skala. The Mechanism spiller dog kun en meget lille rolle i historien, som fokuserer på søskendeparret Geoffrey og Sunday Akinya. Afrikansk civilisation er kommet i opblomstring i det 22. århundrede, og Akinya-klanen har været banebrydende i denne udvikling. Deres enorme familieforetagende, Akinya Space, er bl.a. et rumrederi (Mærsk er faktisk henkastet nævnt, og skal helt sikkert forestille en af deres konkurrenter), styret af grundlæggeren og matriarken Eunice Akinya – bedstemor til Geoffrey og Sunday. Geoffrey er zoolog og arbejder med elefanter, mens Sunday er kunstner og fritænker og bor i den Christiania-lignende

Descrutinized Zone på Månen. De to søskende anses for familiens sorte (hvide?) får, da de ikke kan udstå virksomhedslivet og har vendt hele foretagendet ryggen. Det betyder også at de ikke får del i firmaets rigdomme, men selv må tjene deres egne penge.

Da matriarken Eunice pludselig dør (i en alder af 130 år) begynder der at ske ting og sager. Eunice havde nemlig gang i en lang række hemmelige planer, som hendes efterkommere nu må prøve at finde hoved og hale på. Det bliver Geoffrey og Sunday som hver for sig må rejse rundt i solsystemet for at finde de spor som Eunice har efterladt. Hvad det hele drejer sig om, bliver først forklaret til sidst, omend læseren på dét tidspunkt har gættet sig til hovedparten.

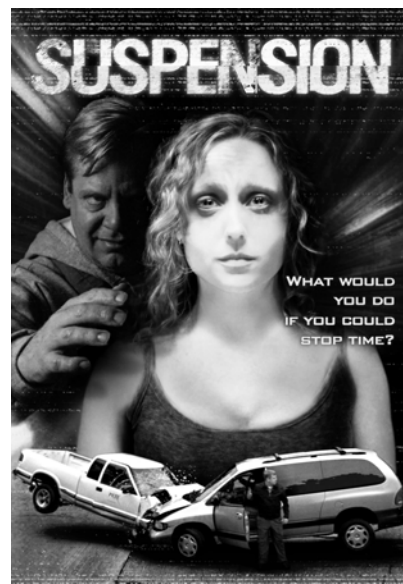
Det meste science fiction i bogform handler typisk om to ting: fremtidens samfundsform og/eller fremtidens teknologi. Samfundet er kun nødtørftigt beskrevet i denne roman, bl.a. fordi en stor del af den foregår i rummet (inkl. på Månen og Mars, som har deres egne samfund), men teknologien er alfa og omega. Rumrejser foregår stadig ret langsomt; det tager adskillige måneder at rejse gennem vores eget solsystem. At finde en måde at rejse hurtigere på, viser sig at være en vigtig del af plottet. Det mest interessante i bogen er dog beskrivelsen af den dagligdagsteknologi som personerne benytter sig af. Det er nemlig muligt at bruge andre kroppe end éns egen, til når man har brug for at være to steder samtidig, hvadenten det er fordi man skal udføre en farlig opgave, eller blot fordi éns tilstedeværelse er påkrævet et sted langt væk. Man kan fjernstyre enten en robotkrop (en såkaldt "proxy") eller en (villig) menneskekrop, så perfekt så éns bevidsthed opleves som værende i den anden krop. Hvis man ikke kan fjernstyre kroppen i real-time (hvis man f.eks. er på Jorden og også skal være på Mars), så kan der laves en autonom AI-simulering af éns bevidsthed,

som kan handle og interagere på éns vegne. Det er virkelig godt beskrevet og virker som en enormt realistisk fremskrivning af vor tids kommunikations-teknologi.

Bogen er skrevet i et poleret, men imponerende velflydende sprog, som dog sine steder bliver en smule monotont og udramatisk. Historien udvikler sig lige lovlig langsomt; udover mysteriet om Eunice's planer er der ikke rigtig nogen overordnet konflikt, men i stedet en del mindre konflikter og spændingsmomenter i de enkelte scener eller kapitler. Bogen er tydeligt idé-drevet, men der er efter min mening alligevel ikke helt nok (eller tilstrækkelig gode) idéer til at historien kommer helt op og ringe. Indenfor sin genre er den dog anstændig og et godt stykke håndværk. Ligesom med nogle af Larry Nivens senere værker (jeg tænker f.eks. på den udmærkede og undervurderede *Saturn's Race*) er den et fint eksempel på den type roman som vi ville have mange flere af hvis science fiction var en mainstream-genre som var fuldt accepteret af det brede publikum. Altså en roman hvor det lykkes forfatteren at beskrive en SF-verden i så selvfølgelige og hverdagsagtige termer at man straks accepterer og føler sig hjemme i det pågældende handlingsmiljø. Det er der mange gode ting ved, men hvis forfatteren ikke passer meget på, kan det let få den effekt at læseren ikke finder spændingsniveauet tilstrækkelig højt til at bogen skiller sig ud fra det middelmådige, eftersom en stor del af det eksplicit forunderlige ved at sidestille den virkelige verden med bogens fiktive verden nemt kan gå tabt. Reynolds klarer dog frisaag i kraft af sine visioner for fremtidens dagligdagsteknologi, som hovedsageligt er dét der gør bogen til en positiv og mindeværdig oplevelse.

Karakter: 7 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Suspension

Film, USA 2008, 95 min.

Instr.: Alec Joler & Ethan Shaf-tel

Medv.: Scott Cordes, Annie Tedesco, m.fl.

På DVD fra Another World Entertainment

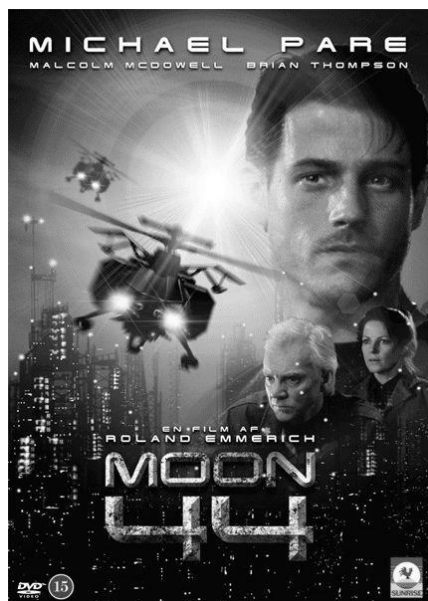
En mand, Daniel, er ude for en bilulykke med sin familie. Lige midt i ulykken stopper tiden – for alle andre end manden selv. For mens bilen er midt i et frontalt sammenstød med en anden bil, og alt er frosset omkring ham, kan Daniel stadig bevæge sig, og tumler forvirret ud af bilen. Det viser sig at hans søns videokamera (som er med i bilen og bliver rystet rundt under ulykken) er i stand til at "pause" tiden, så kun Daniel eksisterer i normaltid og alt andet står fuldkommen stille. Da Daniel er kommet ud af bilen, starter tiden op igen, og hans familie bliver dræbt. Efterfølgende finder han kameraet i bilen og finder ud af hvad det er i stand til. Daniel må nu forsøge at bearbejde tabet, og i denne ustabile tilstand begynder han at gøre brug af det tidsstoppende kamera. Føreren i den anden bil døde også og var årsag til ulykken fordi hans kone, Sarah, ringede til ham på det forkerte tidspunkt. Sarah og Daniels respektive advokater går i gang med sager om skyld og erstatning, men Daniel er ikke interesseret i det retslige. I

stedet bliver han fascineret af Sarah og begynder at stalke hende – hvilket han vhja. kame-raet kan gøre ret effektivt. Mens tiden er stoppet, går han f.eks. ind i hendes hus og forsøger at hjælpe hende med forskellige praktiske ting. Sarah er imidlertid ikke 100% frosset når resten af tiden er stoppet, for via ulyk-ken har hun også en mystisk for-bindelse til tidsfænomenet. Der-for kan hun fornemme hvad Daniel gør, hvilket bare gør hende endnu mere bange. Og med god grund, for Daniel er ikke den skarpeste kniv i skuf-fen og foretager den ene dumme handling efter den anden. Men et eller andet sted er han en rea-listisk type, som man ikke kan undgå at fatte både sympati for og medlidenhed med.

Filmen er en fin lille science fiction-perle med det tidsstop-pende kamera som et skole-eksempel på et *novum*. Skuespil-lerne er gode, og selvom det tydeligvis er en lavbudgets-produktion som kan minde om en tv-film, så er de tidsstop-pende effekter enormt godt og overbevisende lavet. Et smukt eksempel på hvad man med vore dages teknologi kan udrette af cinematisk magi med selv få midler. Filmen kan absolut anbe-fales til den intelligente sci-fi fan.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Moon 44

Film, USA 1990, 96 min.

Dir.: Roland Emmerich

Medv.: Michael Paré, Malcolm McDowell, Leon Rippey, Brian Thompson, Lisa Eichhorn og Dean Devlin.

På DVD fra Another World Entertainment

James Cameron har meget at stå til ansvar for. F.eks. at opmuntre Roland Emmerich til at lave film. *Moon 44* er et skamløst *Aliens* rip-off (inkl. elementer fra *Rumstation Jupiter*), helt ned til specifikke bipersoners tøj- og hår-stil. Jeg var i London i sommeren 1990, og der så jeg *Moon 44* første gang - jeg var ikke imponeret. Alligevel anskaffede jeg mig senere filmen på VHS, men fik såvidt jeg husker aldrig gen-set den. Før nu, altså, hvor AWE har været så frække at udsende den på DVD. Malcolm McDowell spiller skurkerollen, og han er det eneste bare halvvejs kompetente aspekt af denne produktion. Plottet i filmen er at en mineplanet bliver angrebet af en konkurrerende rum-virksomhed (ved navn Pyrite), og de bliver derfor nødt til at importere jagerpiloter som kan forsvare mine-planeten. For at spare penge på rigtige piloter, indskiber de imidlertid straffefanger i stedet for og lærer dem det farlige job, som (uvist af hvilke årsager) består i at flyve helikoptere rundt i nogle tågede klippeklofter. De resterende plotelementer giver endnu mindre mening. Michael Paré spiller en hårdkogt Internal Affairs-fyr som udgiver sig for en af straffefangerne for at afsløre nogle mudrede uregelmæssigheder, som han ikke har fået ret meget at vide om. Den onde Pyrite-virksomhed hører man ikke andet til end nogle korte angrebsscener, hvor det samme shot af et *Sulaco*-lignende rumskib genbruges en 4-5 gange. Det meste af tiden går med at vise hvor seje straffefangerne er, herunder deres usympatiske sergeant (spillet af Leon Rippey, en slags fattigmands-Michael Iron-

side, med vrede replikker som "You're not funny! I'm funny!"). Og Michael Paré i rollen som en fattigmands-Michael Biehn; tjah, hvad kan man sige om ham? Hans karrieres højdepunkt var den seværdige, men middelmådige *The Philadelphia Experiment* (1984), og derefter gik det bare ned af bakke. Han var et af de mange ofre for det store '90er-kvalitetsdrop, især som det udmøntede sig i lavbudgets-sci fi film, ofte straight-to-video. Og det værste er at han stadig laver den slags film i dag; real bottom-of-the-barrel stuff. Uwe Boll har naturligvis taget ham under vingen i de senere år. Men selv han formår næppe at "undergå" den ulideligt dårlige sci-fi tv-serie "Starhunter" (2000-2003) som må siges at være Paré's karrieres definitive bølgedal. Men, anyway, *Moon 44* kan kun ses hvis man nyder den som dårlig film og morer sig med at spotte de mange hundrede måder hvorpå den koldt og kynisk har kopieret *Aliens*.

Karakter: 3 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

John Carter

Film, USA 2012, min.

Dir.: Andrew Danton

Medv.: Taylor Kitsch, Lynn Collins, Ciaran Hinds, Dominic West, Mark Strong, m.fl.

Så oprandt endelig tiden hvor Hollywood fik produceret sin længe ventede big-budget filmatisering af Edgar Rice Burroughs' *planetary romance*-klassiker *A Princess of Mars* (startet som pulp-føljeton i 1912; udgivet som roman 1917). Den foregår i slutningen af 1800-tallet, hvor en amerikansk borgerkrigsveteran pludselig finder sig selv transporteret til Mars - en beboet verden hvor byerne Helium og Zodanga ligger i krig med hinanden. John Carter, som hovedpersonen hedder, har superkræfter på Mars pga. den lavere tyngde, og han involveres modvilligt i de lokale forhold, både blandt Mars-menneskene og nogle

grønne fire-armede Mars-indfødte. Han er modvillig fordi han mistede sin kone og datter på Jorden, men i løbet af sit Mars-eventyr genfinder han gradvist sin livslyst og sit indre heltemod - ikke mindst takket være den smukke Mars-prinsesse Dejah Thoris.



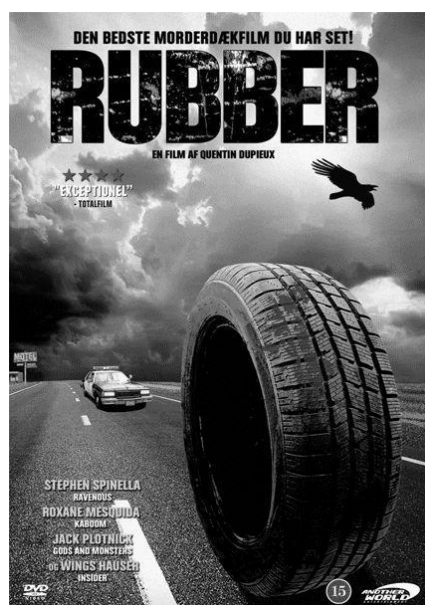
Filmen er ganske flot og fint underholdende, men den indeholder også en del ændringer i forhold til forlægget - og de fleste af dem er ikke nogen forbedring. Tidligere tiders opfattelse af Mars inkluderede f.eks. kanaler, og sådan nogle var også med i Burroughs' historie, men de er fjernet i filmen, sammen med junglerne og landbruget - i stedet ser vi en ørkenplanet som svarer mere til vores moderne billede af Mars. Det synes jeg er en stor fejl. I bogen har Marsboerne desuden en teknologi baseret på energiformer de kalder den 8. og den 9. stråle. I filmen er den 9. stråle godt nok nævnt, men som en helt ny opdagelse, og slet ikke som en integreret del af kulturen (bortset fra hos nogle onde aliens, som vil forhindre Marsboerne i at bruge den). De flyvende maskiner i filmen skal sikkert forestille at udnytte den 8. stråle, men det nævnes ikke specifikt.

Dejah Thoris, flot bragt til live af Lynn Collins, er en af de bedste ting ved filmen; hun fun-

gerer rigtig godt som både krigersprinsesse og videnskabskvinde, og filmens version er ikke så lidt bedre end den oprindelige bogs, hvor hun hele tiden bare blev bortført og skulle reddes. Men generelt synes jeg at filmen er en stor simplificering af Burroughs' originale univers, og selvom den bestemt har en vis underholdningsværdi, så både kunne og burde den have været en hel del bedre.

Karakter: 7 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Rubber

Film, Frankrig/Angola 2010, 82 min.

Instr.: Quentin Dupieux

Medv.: Stephen Spinella, Wings Hauser, Roxane Mesquida, m.fl.

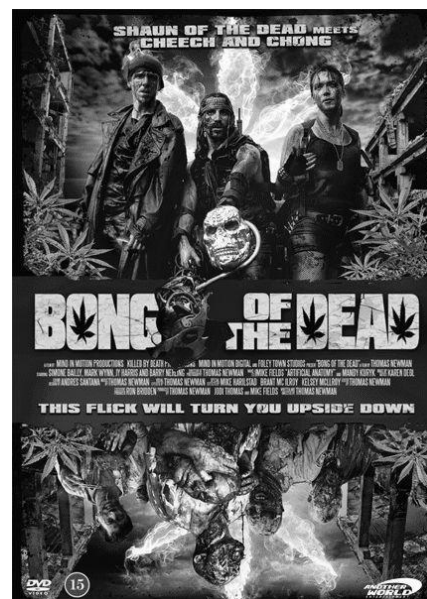
På DVD fra Another World Entertainment

Det er da utroligt hvad der smides på markedet (dvs. hvad nogen åbenbart kan tjene penge på) af sygt dårlige film. Nu skal vi dæleme også udsættes for en film om et dræber-dæk. Ja, et autonomt lastvognsdæk som vågner til live, kan køre selv, og i øvrigt kan dræbe folk ved hjælp af, æh, psykokinese. Men, men! Hvis man har nydt *Attack of the Killer Tomatoes!*, så virker konceptet faktisk ikke helt ueffent (som komedie, altså, dersom nogen skulle være i tvivl). Et vredt dæk der drøner ud af lan-

devejen og skaber kaos til højre og venstre? Hey, it could work! Men denne film formår desværre ikke at indfri sådanne forventninger. Den har et alt for lavt budget til at den kan få noget til at se sejt ud, og hvad værre er, så har filmskaberne en meget ussel vision for både konceptet og historien. Vi præsenteres for et publikum, som løbende skal kommentere på filmen, og som gradvist slås i hjel af filmens producenter, så de (håber de) ikke behøver rent faktisk at lave filmen færdig. Det er meget, meget meta. På en måde er idéen sjov nok, men udførelsen er meget ringe, og især dækkets "eventyr" og dets meningsløse hang til at få folks hoveder til at (d)æksplodere skuffer fælt (og ja, jeg ved godt at det skal være en *Scanners*-reference. Det giver stadig ingen mening). Hvis du elsker dårlige film, så ligger den her lige til højrebænet...

Karakter: 2 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Bong of the Dead

Film, USA 2011, 98 min.

Instr.: Thomas Newman

Medv.: Jy Harris, Mark Wynn, Simone Baily m.fl.

På DVD fra Another World Entertainment, 2011

De levende døde er tilbage igen, og denne gang skyldes epidemien en række mystiske

meteornedslag.

For størstedelen af menneskeheden er dette en katastrofe. For de to bonghoveder Edwin og Tommy (monstro opkaldt efter en vis hr. Chong?) betyder det derimod blot en endnu federe koger, da det går op for dem, at forarbejdede zombiehjerner udgør en ekstremt potent gødning til deres private hampe-dyrkning.

De to herrers massive hang til bongpipen nødvendiggør hurtigt flere zombiehjerner. Regeringen har haft held til at inddæmme det værste af katastrofen i såkaldte risikozoner, så stik imod al sund fornuft må vores to vind og skæve protagonister udstikke en kurs lige luket ind i helvede for at skaffe det nødvendige materiale til deres Bong of the Dead.

Efter et (narrativt klodset) sammenstød med den relativt intelligente og talende zombie, Alex Montgomery Dickens III, der vil underkaste sig de levende døde og organisere dem mod menneskeheden (men reelt næppe ville være i stand til at holde styr på en skildpadde i et badekar), drager Edwin og Tommy videre mod målet.

Deres forsøg på at forsyne sig ved en umiddelbart forladt benzintank fører til et længere ophold end planlagt og mødet med den smukke Leah, som naturligvis skal indvies i bongrygningens glæder. Og som formentlig også er filmens fremmeste kvalitet.

Misforstå mig ikke, *Bong of the Dead* har skam flere underholdende scener undervejs (og det kan godt være, den er ekstra sjov for bongrygere), men overordnet set savner den ofte lidt fremdrift. De tilrøgede eskapader er lidt hit & miss, og filmens meget få seriøse momenter virker nemt malplacerede og akavede, når de pludselig forvilder sig ind i konteksten. Ret skal dog være ret, og den meget ram-mende titel har jo allerede på forhånd slået fast, hvad man går ind til.

Men det er ikke kun stener-scenerne, der bliver lidt meget;

en næsten 10 minutter lang, dia-logfri indledningssekvens, hvori en meteor lander i haven hos et ældre ægtepar, der dermed bliver ofre for epidemien, er for eksempel endnu en sekvens, der sagtens kunne være trimmet til.

Indslag som en alternativ kre-ation af et brusebad eller et par topløse zombielebber, der snaver hinandens ansigter i smadder i filmens velgørende blodige klima-ks, trækker op, men da hele filmen forløber uden for risi-kozonen – uden jeg dermed afslører noget vigtigt – er det i længden svært ikke at have fornemmelsen af for meget ”bong” og for lidt ”dead”.

Ud over at være mere behagelig mod øjet end Edwin og Tommy er Leah en både mere udholdelig og interessant karakter. At de to herrer i forvejen taler umiskendeligt stener’sk er én ting; det er i længden irriterende nok, at de f.eks. ikke bare kan sige ”zombie” om de råd-nende, menneskeædende skik-kelser, de sporadisk støder på – næ, det skal partout være en længere smøre som ”cocksuck-ing, motherfucking, piece of shit zaaaambie”, og det skal partout leveres staccato.

Åbenbart.

Sammenholdt med en lydside, der udelukkende er blevet til i efterbehandlingen, udgør dette en vægtig anke. Ud over at der selvfølgelig er lagt lydeffek-ter på de forskellige hændelser, betyder dette nemlig også, at alle medvirkende er eftersynkronise-ret af sig selv. Den i forvejen klodsede dialog stikker derfor endnu mere ud, og der er et fru-strerende overflødhedshorn af karikeret stønner og grynten i diverse situationer. Resultatet distraherer mildest talt fra ople-velsen.

Læg dertil et overforbrug af nærbilleder, der vidner om enten instruktørens forsøg på at camouflere et beskedent budget, der måske ikke har formået at gøre alting helt så postapokalyptisk, som filmen gerne ville det, eller manglende erfaring udi filmproduktion. At sidstnævnte spiller ind, findes der i hvert fald

andre eksempler på: I en scene, hvor en person tænder en bord-lampe for at afsløre sit ansigt, udelades nemlig til gengæld det dramatiske close up, der kunne have forsynet klippet med den tiltrængte kraft. I stedet får vi skuldertrækkende lov til at bevidne afsløringen fra den anden ende af lokalet ...

Nu kan det hele måske lyde utroligt nederen dér, men *Bong of the Dead* er ikke et så totalt dårligt trip (gnæg), at instruktø-ren bør blive hverken stenet (haha) eller for den sags skyld fyret (hehe), og skiven kan måske godt ryge (hihi) på som fyld til en zombieaften med ven-nerne dér, men den er mere skæv (høhø) end fed (hoho) og opnår derfor ikke nogen høj (fnis) karakter. Dér.

Ahem ...

Hvis du trods alle disse forbehold alligevel kaster dig over *Bong of the Dead*, så husk i hvert fald at tjekke rulle-teksterne for en ekstra scene, som antyder en opfølger, jeg alt andet lige faktisk gerne så produceret ... hvis instruktøren i mellemtiden har fået bedre styr på det filmtekniske og gødet sin hamp med en god dosis ekstra zombier, vel at mærke!

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

Ruben Greis

Natdværgen

Roman af A. Rune
Forlaget Store Ord, 2011, 330s.

Den unge præst Horan bliver udpeget af en af gudernes udsendinge til at skulle være et af skæbnens redskaber og får derved tilskænket en speciel kraft. Dette giver meget opmærksomhed, desværre også af den dårlige slags. Kejseren får bl.a. øje på den unge præst og sender sine folk efter ham, hvil- ket starter med tortur, og derefter bliver Horan drevet på flugt sammen med sine to venner, troldmanden Josol og Askil, som er ridder af skjoldordenen, en orden er tager sig af de svage.



Natdværgen er første bind i en ny dansk fantasy-serie skrevet af Asbjørn Rune Boureat (udgivet under navnet A. Rune). Han har skrevet bogen til ungdoms- og voksenlæsere der, lige som han, er trætte af, at stort set alt dansk fantasy er skrevet til børn. A. Rune tager derfor udgangspunkt i de amerikanske fantasy-bøger han har læst og har bygget et univers op til sin verden Tria. På YouTube ligger et længere interview med forfatteren hvor han fortæller om sit arbejde med at opbygge universet, og mens man læser bogen, kan man godt mærke at der er gjort mange tanker omkring det univers som de tre venner rejser igennem, hvilket gør historien mere helstøbt.

Bogen er fyldt med kampe og fantasifulde skabninger og gode påfund. Et element som jeg specielt godt kan lide, er at der i dette univers er folk der har fået udskiftet mistede lemmer med kunstige metalattrapper som via magiske skrifttegn gør dem brugbare og giver deres bærer ekstra styrke.

Det rige univers og de fantasifulde påfund gør at man nogle gange får fornemmelsen af at de tre venners rejse mere er drevet af forfatterens lyst til at vise sit univers, end den er drevet af at vennerne har et specifikt mål, men da rejsen bestemt ikke er kedelig, er dette kun en mindre knast som ikke skal lægge bogen til last.

Thomas Winther

Sort vand

Roman af Patrick Leis
Facet 2012, 230 sider

På havet gled en formløs skygge gennem vandet som en under søisk tåge... Den svømmede uden mål eller bevidsthed, men ganske langsomt nærmede det sorte vand sig Barsø...

De tre teenagere Mike, Adrian og Laura er på den lille ø Barsø og har besluttet sig for at indlede deres ferie med en svømmetur i havet. Barsø er en lille ø i Lillebælt, en ø med kun én asfalteret vej og få huse. De tre unge vælger dog at sejle til en endnu mindre ø for at bade. Det skulle egentligt bare være en hyggelig dag for tre barndomsvenner, og umiddelbart er den største forstyrrelse at de to drenge skal til at begynde at vænne sig til at synet af deres barndoms veninde iklædt badedragt, hvilket sætter helt andre tanker i spil hos dem end sidste sommer, da hun i mellemtiden har fået kvindelige former. Selv om noget sådan fylder meget i hovedet på en teenage-dreng, så bliver alt fokus hurtigt rettet imod det sorte vand som er dukket op ved den lille badeø. Det sorte i vandet virker meget fortryllende, men det går det hurtigt op for dem at det er yderst farligt og dræbende. I starten lader de til at være i sikkerhed så længe de er på land, men da en kraftig regn sætter ind, begynder det sorte vand at krybe ind over øen. De lykkedes dog de tre at komme ind til hovedøen, men nu har det sorte vand retning også retning imod Barsø, og selvom der kun er få beboere, så udgør de en glimrende fødekilde for det sorte vand som hele tiden udvikler sig og bliver mere og mere mål-søgende

Det sorte vand er resultatet af et forsøg på at fremstille en bakteriekultur som vil kunne bruges til at rense olietanke på skibe, men under en af forsøgene sker et uheld, som koster en arbejdsmand livet og forårsager et lille udslip, men da bakteriekulturen

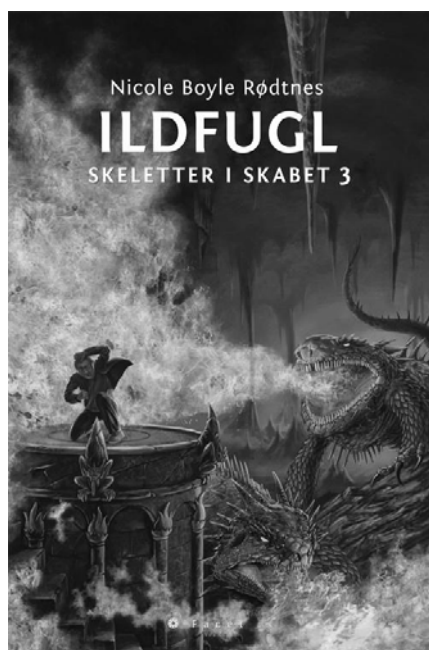
vokser efterhånden som den indtager organisk materiale, har det sorte vand fået en betydelig størrelse da det når Barsø.



Beboerne står over for en formløs trussel, der konstant sniger sig ind på dem, uden de har mulighed for at stoppe det, og deres flugtmuligheder bliver hele tiden mindre og mindre, samtidig med at truslen bliver mere og mere sulten. Efterhånden som truslen fortærer sig frem, virker den også til at blive mere intelligent og udspekuleret, selvom den stadig er drevet af det ene formål at fortære for at formerer sig

Hele bogen er en lang flugt fra det sorte vand, hvilket gør at den holder et højt og spændende tempo, og der er meget få af bogens personer som vi når at følge særligt længe, inden de bliver indhentet af det sorte vand. I samme stil som flere af Leis' andre bøger, kan man ikke vide sig sikker på hvem man skal satse sine penge på overlever, for et altopslugende væsen er ligeglad med om det mad der er foran det er voksent, teenager eller et barn. Der er også hele tiden det foruroligende, at en ting er om bogens personer slipper væk fra øen, men hvordan sikrer man sig at det sorte vand ikke slipper væk?

Thomas Winther



Ildfugl

Skeletter i skabet 3
Roman af Nicole Boyle Rødtne
Facet 2012, 420 sider

Davie har været i lære som skeletinspektør og kloakpasser. Begge dele har ledt til katastrofer og bragt ham i fare. I dette tredje bind i Boyle Rødtne's serie, hvor hver familie har et skelet der holder styr på hele familiens hemmeligheder og dårligdomme, er tiderne blevet mørkere. Der er et komplot i gang der skal lede en af byens vigtigste familier til magten over de tre bystater. Davie er kommet i klemme i dette komplot og er en af de få der ved at det er via trusler og mord at politikerens Adamo forsøger at tilrane sig magten. Davie må dog gå stille med sin viden for ikke at bringe sig selv, sine venner og familie i farer. Faren kommer dog konstant til ham, ikke mindst da han kommer i praktik som flammestæmmer. I dette job skal han hjælpe med at tæmme flammer fanget fra øgler, således at flammerne kan blive stabile husflammer. Alle flammer har en personlighed, og det er ikke alle der gerne vil tæmmes, og nogle har ambitioner om at udvikle sig til ildfugle, noget der dog kræver meget af såvel flammen som flammestæmmeren.

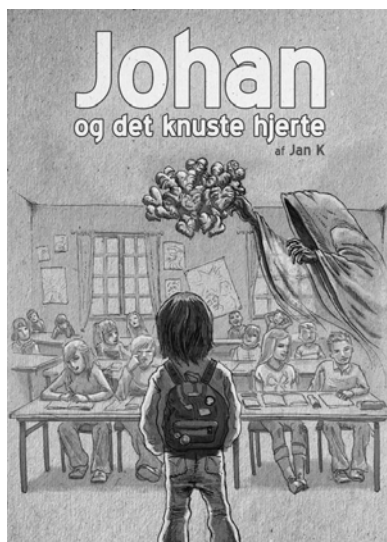
I dette bind kommer Davie

også til de to andre bystater, og det er tydeligt at der er et oprør på vej imod Davies hjemby Zantora, da de andre byer er trætte af at Zantora sidder på størstedelen af magten. Der er bl.a. ikke tilladt for de andre byer at indfange øgler og derved selv tæmme flammer; de er nødt til at vente på at Zantora sender tæmmede flammer til dem.

Det virker til at alle som Davie har drøftet sin viden med, dør, og at den der udfører mordene er Davies dødsbarne fætter Davon, som stadig er på fri fod. Davon er farligere end nogen sinde og benytter sig i høj grad af at han kan dræbe ved berøring.

Med bind tre er *Skeletter i skabet*-universet blevet endnu mere helstøbt, fantasifuldt og spændende. Nicole har udviklet sig meget som fortæller og formår virkeligt at indfange læseren i sin fortælling. Bind tre er heldigvis ikke slutningen på historien; dette bind har blot bygget konflikterne og problemerne endnu mere op for Davie, og det skal blive spændene at følge historiens fortsatte udvikling.

Thomas Winther



Johan og det knuste hjerte

Roman af Jan K
Kandor 2012, 340 sider

Johan har siden barndommen set folks hjerter svæve over

deres hoveder. I starten troede han det var helt normalt at kunne se dette, men efterhånden som han fandt ud af at dette var helt specielt, holdt han denne viden for sig selv. Via denne viden kan han se hvordan folk har det, og han kan således se at hans mor svinder hen i sorg over Johans fars død.

En dag efter skole hjælper Johan klassekammeraten Amalie, da nogle drenge er efter hende. Dette gør dog at disse bøller nu også er efter ham, og en dag jager de Johan og Amalie for at give dem tæsk. Lige i det bøllerne finder Johan og Amalie, forsvinder de to børn ind i en anden verden.

Den nye verden er Carolo, en middelalder-fantasy-verden der rustet sig til krig, og her skal de to børn nu prøve at finde sammen igen, men også forsøge at finde den lim der binder alting sammen, som vil kunne bruges til at reparere Johans mors hjerte igen, og ikke mindst skal de finde tilbage til vores verden igen.

Bogen bygger på samme opskrift som mange andre danske ungdoms fantasy-bøger, hvor unge fra vores verden havner i en fantasy-verden hvor de skal løse en opgave og finde tilbage til vores verden igen. Det originale i denne bog er Johans evne til at se folks hjerter og derved se hvordan de har det dybest nede. Desværre er dette ikke en evne han har over for beboerne i Carolo, så evnen spiller ikke så stor en rolle i bogen som forventet. Den genbrugte skabelon skal dog ikke ødelægge helhedsindtrykket af at dette er en god debutungdomsroman

Thomas Winther

Chronicle

Film, USA, 2012
Twentieth Century Fox

Andrew er skolens outsider og bliver enten ignoreret eller mobbet af de andre. På hjemmefronten står det heller ikke for godt til. Hans mor ligger dødeligt syg,

mens hans far er både alkoholisert og voldelig. Den eneste der tager sig af Andrew, er hans fætter Matt, som prøver at få ham til at få et social liv og komme ud og møde mennesker.

Andrew har sat sig for at dokumenterer sit liv ved at optage alt på video, men det er ikke alle der tager lige godt imod at han nu altid tager et kamera med sig rundt, hvilket bl.a. ikke falder i god jord hos skolens cheerleaders der ikke bryder sig om at han sidder og filmer dem.

Matt tager Andrew med til en fest, men såvel Andrew som kameraet falder ikke rigtigt i med festen. Der bliver dog behov for begge da Matt og den populære Steve har fundet et mystisk hul i jorden i den nærliggende skov (hvor de sikkert har været ude for at drikke eller ryge). Der kommer mystiske lyde fra hullet, og de vil gerne undersøge det nærmere, men vil også gerne have filmet hvad de finder. Andrew er ikke meget for at gå med, men lader sig presse. I hullet finder det en mystisk lysende stjerneformet ting. Den pulserer og skifter farve da de kommer den nærmere, for så pludseligt at forsvinde i stor hast.

Efter den mystiske oplevelse begynder de tre unge at få kraftige telekinetiske evner. Det starter i det små med at de kan flytte ting, og de bruger evnerne til at lave løjer med folk, men de finder efterhånden ud af at de kan flytte selv store ting, og at de også kan benytte kræfterne til at flyve. Kræfterne og samværet med Matt og Steve giver Andrew mere selvtillid, og han føler sig mere og mere mægtig da han også er den stærkeste af de tre. Andrew er dog fyldt med meget vrede, og det gør det sværere for ham at styre sine kræfter. Matt forsøger stadig at hjælpe Andrew, og der bygges op til en konflikt imellem de to, en konflikt der ikke går stille for sig.

Dette er en film om folk med superkræfter, som ikke udvikler sig til superhelte. Her er ikke noget med at klæde sig i en

spandex-dragt og benytte sine kræfter til at rede verden. Disse unge bruger kræfterne til at have det sjovt og går ellers stille med dørene. En gang laver de dog en optræden til en talentaften på skolen, noget der for en kort stund giver Andrew følelsen af popularitet. Han følelse af at nu fungerer tingen for ham, bliver dog hurtigt afløst af frustration, og han beslutter sig for at han er næste trin på udviklingsstigen.

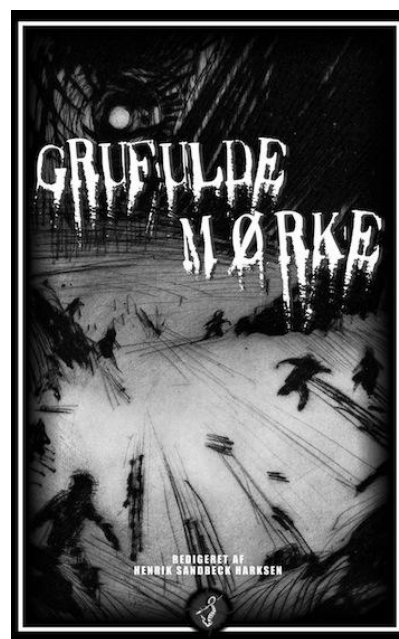


Der er ofte en tendens til at film, hvor det er historiens personer der selv filmer handlingen, kommer i problemer med at forklare hvorfor de hele tiden har kameraet med sig. Dette problem løses godt i Chronicle, da den starter med at Andrew gerne vil dokumenterer hvor skidt han går og har det, og da han og de andre begynder at få deres evner, bruger de kameraet til at dokumenterer udviklingen i deres evner. Da Andrews evner virkelig tager fart, benytter han ikke længere kameraet som håndholdt, men styrer det via sine telekinetiske evner, hvilket gør at der kommer nogle optagelser der bedre dækker det der sker, og ikke kun nogle der dækker hvad karakteren ser.

Selvom såvel emnet med unge der får specielle kræfter, samt fortællestilen med den håndholdte kamera, er set før, så fungerer den rigtigt godt i denne

film, og filmen kan bestemt anbefales til et bredt publikum, og ikke kun superheltefans.

Thomas Winther



Grufule mørke

- Nye Cthulhu Mythos noveller
H. Harsen Produktions, 2012,
230 sider

Harsen har endnu engang samlet en række noveller der finder sted i Cthulhu-mytologien eller som på anden vis er inspireret af H.P. Lovecrafts værker. Denne gang er inspirationen endnu tydeligere end i de to første bind, da forfatterne denne gang har skullet finde inspiration i citater fra Lovecrafts idébog, også kendt som *Commonplace Book*. Hver af denne samlings noveller indledes med det citat som forfatteren har valgt at lade sig inspirere af til sin historie.

Første novelle er Thomas Dugaards "Spejlet", hvori et ungt par finder et meget unikt spejl på et loppemarked. Det er meget gammelt, men det er specielt rammen der har nogle forunderlige og groteske udskæringer. Den unge kvinde fortaber sig igen og igen i timevis foran spejlet, og hendes kæreste forsøger desperat at finde ud af hvad det er med dette spejl, for han afskyr det, og afskyr det som det gør ved hans kæreste. Novellen er en rigtigt god indgangshisto-

rie til denne samling, da den sætter en god stemning, og det er en af samlingens bedste bidrag.

I "Kælderen" af Bjarke Schjødt Larsen er en universitetsstuderende på vej til Randers for at deltage i en goth-fest med en gammel veninde. Han studerer ægyptisk dødekultur, noget der har en hvis relation til aftenens fest, da det viser sig at være en hyldet fest til Nyarlat-hotep. Der er nogle gode ideer i historien, men desværre starter den meget klichifyldt med en gammel fuld mand der advarer den unge mand om at tage til Randers, et element der er lidt for slidt i Lovecraft-efterligninger.

Næste novelle er "Under marehalmen" af Martin Wangsgaard Jürgensen. En ung familie er taget i et sommerhus tæt ved klitterne og havet. Det er et fredeligt sted, men når det bliver mørkt, er der en dæmpet lyd i natten, som foruroliger dem, og efter de har været der i flere dage, bliver lyden mere og mere forstyrrede, og det står efterhånden klart at det ikke er en naturlig lyd. Dette er en novelle der langsomt bygger uhyggen op, noget den gør rigtigt godt, og man bliver fanget ind i ubehaget på samme måde som det unge par.

Lars Kramhøfts historie "Djævelen byggede et hus" er opbygget som gengivelsen af et fundet manuskript, hvori en mand der er erklæret sindssyg beretter om hvordan han og hans venner startede med at flirte med okkultismen, hvilket endte med at han nu sidder og nedfælder sine oplevelser for at advarer verden imod den viden han har fået. Dette er den klassiske opbygning af en Lovecraft-fortælling, men den er godt og spændende skrevet.

Helene Hindbergs novelle "Hvad skal barnet hedde" omhandler en gravid kvinde der bliver mere og mere overbevist om at der må være noget galt med hendes ufødte barn. Der er nærmest noget *Rosemarys baby* over situationen. Helene var selv

højgravid da hun skrev historien, men efter hun har født, ser der heldigvis ikke ud til at være noget overnaturligt ved hendes barn :-)

"I helvede venter rommen" af Jon Terje Østberg handler om en mand på flugt fra sit liv, som ender på en ø, hvor han tager logi ved en af beboerne. Historien er en mareridtsrus hvor hovedpersonen oplever sit helvede. En god og stemningsfyldt historie.

Forrige nummer af *Himmelskibet* stod i Silvestris tegn, i en grad så den på flere blogs omtales som Silvestri-nummeret. Hans navn skal da også nævnes i dette nummer, da den sidste af novellerne i *Grufulde mørke* netop er skrevet af A. Silvestri. I novellen "I et vindue" følger vi en psykolog der skal forsøge at hjælpe nogle betjente med at håndtere de oplevelser de har haft på en bestemt sag. Det startede med et udkald til husspektakler, men det der mødte dem, var et hus hvor rummene var dækket af en tynd rød hinde af blod, og en familiefar der på grotesk vis havde maltrakteret sin familie. Dette er dog ikke det værste i sagen, og psykologen ender med at skulle kæmpe for ikke også selv at blive et offer for sagen. Dette er nok den af samlingens historier, der har mindst med Lovecraft at gøre, men det ændrer ikke på at det er en rigtig god historie på den helt rigtige groteske måde.

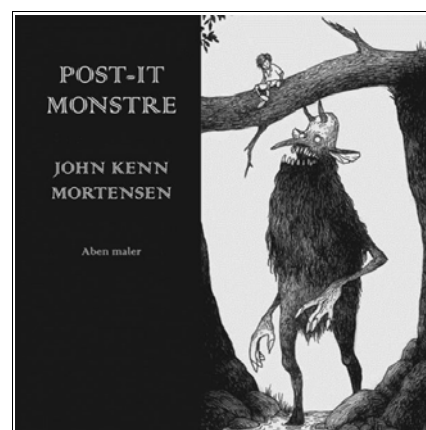
Det er ikke let at skrive Lovecraft- og Cthulu-mythos inspirerede historier, da der er skrevet rigtigt meget af den slags i forvejen. Dog syntes jeg at Harksen formår at udvælge nogle historier til sine antologier der er med til at give en dansk vinkel på mytologien, og det er med til at berettigg disse udgivelser. Det at han nu har kunnet udgive bind nummer tre, viser at der heldigvis også er læsere på det danske marked som efterspørger disse samlinger.

I *Grufulde mørke* er historierne dog ikke mere Cthulu-mythos inspirerede end at de også vil kunne anbefale til de

horrorlæsere der ikke er så meget til Lovecraft (ja, tænk sig, de findes, og faktisk i ret stort tal). Tom Kristensens illustrationer er med til at gøre bogen endnu mere stemningsfyldt og højner bestemt bogens kvaliteter endnu mere.

Jeg vil afrunde denne anmeldelse som jeg vist også har afrundet mine andre anmeldelser af Harksens udgivelser, med et ønske om at bøgerne sælger så godt at han bliver ved med at udgive flere bøger af denne type

Thomas Winther



Post-it monstre

Kunstbog af John Kenn Mortensen
Aben maler, 2011

Første gang jeg stødte på Post-it monstrene, var da der begyndte at cirkulerer links til *Don Kenn Gallery blog* på forskellige andre blogs. Allerede fra starten blev jeg imponeret af den streg som han havde brugt til at tegne forskellige monsterillustrationer på post-it labels. Der er noget hyggeligt uhyggeligt over de svævende spøgelser og andre monstre der er illustreret. De menesker der er med på billederne, kigger mere med undersøgende, nysgerrige blik på monstrene end med gru, hvilket er med til at give lidt samme udtryk som når helte møder trolde o.l. i børneeventyr. Eventyrligt er et af de ord jeg vil knytte til disse illustrationer.

Jeg blev glad da jeg erfarede af forlaget Aben maler havde samlet Don Kenn's illustrationer i

en bog. Kunstbøger har gerne det problem at de ikke kan gengive billeder i den rigtige størrelse, men da 'lærredet' i dette tilfælde har en begrænset størrelse, så er der her muligheden for netop at gengive ordentlige udgaver af originalerne. Illustrationerne kan også findes på hans blog, men til alle de der lige som jeg godt kan lide at have ting på tryk er denne bog et oplagt køb.

<http://johnkenn.blogspot.com/>

Thomas Winther



Troldejægeren

Film, Norge

Instruktør: André Øvredal

2010, 99 min

Filmen starter med en tekst der fortæller at filmselskabet anonymt har fået tilsendt to harddiske der indeholder de optagelser der er blevet til denne film. Det fortælles yderligere at det ikke har været muligt at få ægtheden bekræftet, men at alt tyder på at de er ægte (i bedste *Blair Witch* stil).

Tre universitets studerende er ude for at optage en film om jagen på nogle bjørne der angriber bøndernes dyr. Selvom bjørnen bliver skudt, er der noget mærkeligt med sporene omkring den, og yderligere er der en mystisk jæger som de andre bjørnejægere ikke rigtigt kender til. Han kører i en ramponeret Land Rover med en endnu mere smadret campingvogn på slæb.

De unge sætter sig for at finde ud af hvad han er for en type. I starten er han meget afvisende over for dem, men han beslutter sig på et tidspunkt for at indvie dem i hans job. Dette gør han mest fordi han egentligt er ved at være træt af jobbet. Hans profession er Troldejæger.

I Norge lever der trolde i bjergene. Der er forskellige typer af trolde, men fælles for dem er at de er store, dumme og farlige. Jægerens job er at sørge for at jage de trolde der slipper ud af de revirer som de lever i. Han jager dem både for at sikre at de ikke dræber, men er også med til at sikre at offentligheden ikke får besked om at trolde findes. Bjørneangrebene er således dækhistorier for trolde der har været på spil.

For tiden er der mange trolde der har flyttet sig uden for revirerne, og de unge følger jægeren i jagten og i undersøgelserne af hvorfor trolde ikke bliver i deres normale områder.

Filmen gør meget ud af at sandsynliggøre at trolde er en naturlig del af den norske fauna ved at fortælle om de forskellige typer af trolde, men placerer også dem i miljøer der ville være sandsynlige. Trolde er store og dumme som i eventyrene, og der er yderligere eventyrreferencer ved at jægeren bl.a. bruger tre bukke på en bro som lokkemad.

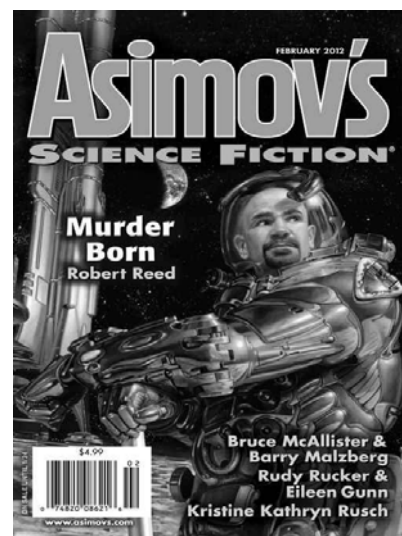
Filmen er opfindsom, spændende, humoristisk (uden at være en komedie) og den dokumentariske stil fungerer rigtigt godt i den. Effekterne er rigtigt godt lavet, og trolde er som man ville kunne forstille sig at ældgamle dumme skabninger der lever i skoven og jordhuller vil se ud.

Når jeg ser en norsk film som denne, kan det ikke andet end ærgre mig at dansk film ikke vil lave en film som denne. En dansk udgave vil være Far til Fire hvor Lille Per leder efter Krøllebølle på Bornholm.

Ærgrelsen over at dansk film ikke ville turde lave et projekt som denne skal på ingen måde gå ud over *Troldejægeren*, som

formår at levendegøre trolde i en spændende film som underholdt mig fra start til slut.

Thomas Winther



Fantasy & Science Fiction

Jan/Feb, Mar/Apr 2012

Asimov's Science Fiction

Februar, Apr/May 2012

Jeg har købt to års abonnementer af *Fantasy & Science Fiction* (F&SF) og *Asimov's Science Fiction* (ASF) for at anmelde dem til *Himmelskibet*.

Jeg vil sige at magasinerne er meget amerikanske. Det er kun amerikanske forfattere. Sproget er meget forståeligt. Der er det med engelsk at der er 5,6 millioner engelske ord. Det er derfor ikke muligt at nogensinde lære alle ord. Jeg støder engang i mellem på et nyt ord i magasinerne og slår det op på internettet for at lære det. 60 procent af engelsk kommer fra fransk, og jeg er på min anden 2-ugers sprogrejse i Frankrig mens jeg skriver denne artikel. Hvad gøres ikke i "fandom"?

Hvert andet nummer af ASF er et dobbeltnummer med dobbelt så meget indhold. ASF handler kun om science fiction. Der er ikke særligt mange boganmeldelser og tegneserier, men de har i stedet science fiction-digte for at gøre det lidt sjovt.

Der er en speciel sjov historie i *F&SF*, hvor nogle aliens kommer til jorden for at tilbagekøbe de huse som de amerikanske bolig-ejere er blevet smidt ud af, så de kan sidde i dem igen. Det er en lille sjov historie om den økonomiske krise.

En ting jeg vil sige, er at Ken Liu blevet kritiseret af Lars i et tidligere nummer for at være den dårligste forfatter, men at han nu er blevet bedre. Han har skrevet en historie om en japansk pige med en indre dæmon som hun kan bruge til at gøre godt og ondt.

I *ASF* er der rum-sagaer. Der er historier om fremtidens augmentationsteknologi, hvor man får yderligere kropsfunktionalitet ved hjælp af nye elektroniske dele. Der er rigtigt mange historier om robotter som er ret gode. Der er også historier om mystiske mænd. En historie handler om en sexet robotmor, hvilket jeg syntes er ret sejt.

I *F&SF* er der en del historier om fantastiske væsener i verdenskrigene. Det er f.eks. en kobold som dukker op for soldater i første verdenskrig. De historier syntes jeg ikke særligt godt om. Der er også science fiction som foregår stort set lige nu i år 2012. Jeg syntes at de fantastiske væsener hører hjemme i den fantastiske verden og science fiction bør foregå i fremtiden. Ellers virker det ikke så godt.

Jeg vil sige at der er mange gode historier i *F&SF* men at jeg bedst kan lide *ASF*. *ASF*'s stil er mere en stil som jeg godt kan lide.

Andreas J. Søe

De gale

Graphic novel af Kim Fupz Aakeson, Erik Barfoed og Mikkel Sommer

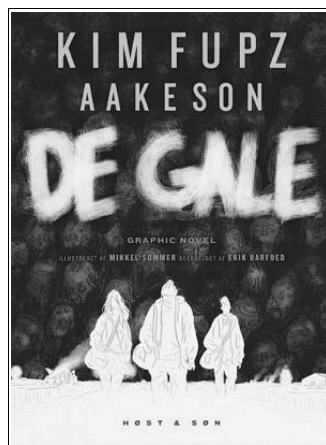
144 sider, kr. 249,95

Høst & Søn 2012

Der er gået mode i *graphic novels*, murstenstegneserier i bogformat. Nogle gange virker det som om *graphic novels* er

tegneserier hvor tegningernes og plottets kvalitet er underordnede, bare historien er 'litterær' nok, så det var med blandede forventninger at jeg gik i gang med at læse *De gale*.

De gale er baseret på Kim Fupz Aakesons tyve år gamle roman, der i 1992 vandt en nordisk konkurrence for ungdomsromaner. Aakeson har sammen med forfatteren Erik Barfoed bearbejdet og opdateret historien, så den foregår i nutiden med GPS, iPads m.m. Tegninger og farver er af den unge tegner Mikkel Sommer (født 1987). Jeg har ikke læst romanen, så anmeldelsen her handler alene om tegneserien (undskyld, den grafiske roman).



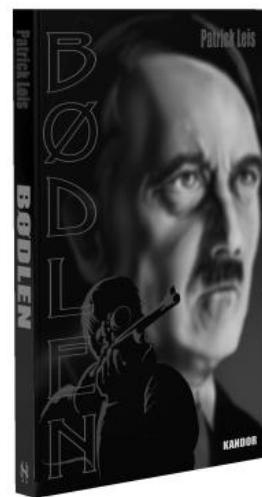
Historien er klassisk undergangs-science fiction. En virus har bredt sig, som får især ældre til at glemme alting, indtil de sidder eller står og gentager de samme sætninger uden tanke for at spise eller drikke. Vi følger de to unge mænd Steff og Topper (senere i følgeskab med pigen Popsy) på vej fra Sønderjylland til Helsingør, hvor Steffs forældre og søster bor. Det bliver en klassisk 'road movie' gennem et land i forfald, hvor opportunisten søger at udnytte situationen og fascister prøver at tage magten. Historien er som sådan ret forudsigelig, men alligevel spændende og vedkommende.

Mikkel Sommers tegninger er meget enkle og løse i stregen, men når man lige har vænnet sig til dem, fungerer de okay i sammenhængen. Farvelægningen er til tider rigtig flot, men i passagerer der foregår om natten, kan

det være svært at se hvad der foregår.

De gale flytter ingen milepæle inden for hverken science fiction eller tegneserier (undskyld, *graphic novels*), men det er en god og gedigen historie, som er hurtigt læst, blandt andet fordi de enkle tegninger ikke inviterer til at man dvæler ved siderne (bortset fra et enkelt opslag med Lillebæltsbroen i solnedgang). Bogen henvender sig mest til unge, men spørgsmålet er hvor mange af dem der er villige til at hoste op med 250 kr. for den. Det forventes nok at bibliotekerne i sidste ende finansierer udgivelsen.

Klaus Æ. Mogensen



Bødlen

Roman af Patrick Leis

Forlaget Kandor 2012, 88 sider

Bødlen er en kortroman udgivet af Kandor og skrevet af Patrick Leis. Det er en fortælling, der placerer sig solidt i science fiction-genren med tidsrejser og paradokser nok til at fylde en eftermiddag eller to (eller måske den samme).

Historien tager udgangspunkt i spørgsmålet om, hvad man kan gøre for at forhindre en ulykke, hvor mange mennesker kan man ofre for at redde andre. Her er det helt bogstaveligt sat op, hvis man i Israel kunne rejse tilbage i tiden og slå Hitler ihjel inden Holocaust, skulle man så gøre det? Leis har her sammenbrygget en elementært spændende fortælling om, hvad der kunne

ske, hvis den israelske regering havde midlerne og besluttede sig for at forsøge at snigmyrde Adolf, og historien har de i tidsrejsehistorier obligatoriske twists i slutningen. Jeg skal ikke referere for meget af handlingen. Det er en hæsblæsende historie med focus på action og på at beskrive konsekvenserne af forsøget på at skaffe verden af med diktatoren, og man lader sig nemt rive med af fortællingens tempo.

Udover selve historien er der en introduktion ved Leis om det etiske spørgsmål, som historien skal besvare og et par appendikser med en oversigt over Israels og de europæiske jøders historie, Adolff Hitler, teleportering mv. Jeg synes, det er en fortrinlig idé med ekstramaterialet, men kunne måske have ønsket mig noget mere fylde end tidslinjer og meget korte noter. Måske et par essays om Hitler eller Holocaust til at bruge i undervisningen, måske tidslinjer fra flere forskellige synsvinkler, eksempelvis er der ikke i Zionisme/Israel-oversigten en beskrivelse af de zionistisketerrororganisationer, der angiveligt opererede i Palæstinaområdet før Israel blev selvstændigt, og diskussionen om antisemitismen (eller Hitler) omfatter slet ikke den omfattende antisemitisme, der har eksisteret i Europa siden Middelalderen, eller at eugenik mv. blev praktiseret i eksempelvis Danmark i stor stil. Specielt fordi, der er så stor kontrovers om Israel og antisemitisme stadigvæk, kunne det være oplagt med et indspark om vinkler og kildekritik på historien om Israel, og det er meget svært, for ikke sige umuligt at finde gode kilder på internettet, der ikke på den ene eller anden måde, er bigotte partsindlæg.

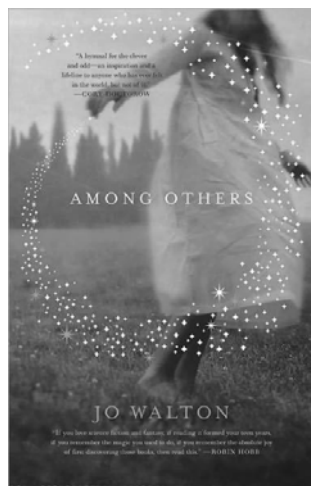
I introduktionen stiller Leis spørgsmålet: "Vil du dræbe en mand for at forhindre, at han myrder 1000?", og han viser os mulige konsekvenser af denne handling, men lader selve det etiske spørgsmål stå ubesvaret. Det svar jeg læser, er at det ikke er muligt at forudse konsekven-

sen af vores handlinger, og at det snildt kan gå værre end vi havde tænkt os, men det etiske grundspørgsmål bliver højst indirekte behandlet, hvilket jeg synes er synd, når forordet lægger op til, at det er det vi skal have besvaret.

Selve fortællingen er actionpræget og med en række skiftende figurer som ankerpunkt, men disse er ikke nogen, der har sat sig fast, desværre, for historien er som sagt velskrevet, og den fremtidsverden, der er tænkt, er spændende, men der mangler (for mig i hvert fald) nogle karakterer, man fatter sympati for og hvis valg og problemer synes væsentlige. Det kunne have være afhjulpel, hvis Leis havde dvælet mere ved de enkelte personer, og selvom bogen så var blevet længere, så havde det ikke været noget problem, tværtimod.

Alt i alt en bog, der har mange kvaliteter, og som er et godt stop på vejen til at tænke over verdenshistorien og mulighederne for at ændre på den.

Jesper Rugård Jensen



Among Others

Roman af Jo Walton
Tor, 2011, 302 sider.

En roman om en teenagepige, som bliver sendt væk fra sin psykisk syge mor hen til en fin kostskole, samtidig med at hun forsøger at komme sig over sin tvillingsøsters død, lyder måske umiddelbart ikke som noget for Himmelskibets læsere.

Men faktisk er det svært at komme i tanker om en bog, som kan siges at være mere egnet end Jo Waltons *Among Others*, der tilmeld er nomineret til en Nebula.

For selv om bogen langt hen ad vejen kan læses som en mainstream-roman, er der elementer i historien, som placerer den i den fantastiske genre. Ikke alene kan hovedpersonen og fortælleren Morwenna se små væsener, som hun kalder for feer, men det præger i endnu højere grad handlingen, at hun er en ivrig læser af science fiction og fantasy.

15-årige Mori er fra dag ét en outsider på sin nye skole. Hun er ene waliser blandt snobbede engelske piger, og hun halter slemt som følge af den ulykke, der kostede hendes søster livet. Samtidig skal hun forsøge at få et forhold til sin far, som har været fraværende hele hendes liv, men nu har overtaget forældremyndigheden efter moderens indlæggelse. Heldigvis viser det sig, at han også er science fiction-fan, og det giver dem et sted at starte fra.

I det hele taget bliver bøgerne Moris redning. Det er dem, hun søger tilflugt i, når hun skal håndtere sin nye tilværelse på skolen, og et af højdepunkterne i *Among Others* er, da hun opdager, at der findes en science fiction-læsegruppe på det lokale bibliotek og pludselig møder en masse ligesindede - deriblandt unge på hendes egen alder, som ikke ser skævt til hendes interesse.

Romanen foregår over cirka et halvt år fra efteråret 1979 til foråret 1980 og er skrevet som Moris dagbog. I løbet af den periode når hun at sluge et uvirkeligt antal bøger (ofte et par om dagen), og *Among Others* giver derfor også et billede af, hvordan science fiction- og fantasy-verdenen så ud på det tidspunkt. For eksempel opdager Mori undervejs, at James Tiptree, Jr. er en kvinde, og hun jubler højlydt, da hun i en boghandel ser en ny roman af Robert A. Heinlein, *The Number of the*

Beast (som hun dog ikke er så vild med).

Among Others virker stærkt selvbiografisk i sin beskrivelse af livet som ung SF-nørd, og kendere af Jo Waltons indlæg på Tor.com vil genkende stilen - ikke mindst fra hendes serie "Revisiting the Hugos", hvor hun gennemgik samtlige Hugo-vindere og nominerede værker fra 1953 frem til 2000.

Så på trods af at handlingen på overfladen er en typisk bildungsroman - ung pige finder sin plads i livet med hjælp fra sine venner og et par hjælpssomme voksne (her i skikkelse af de lokale bibliotekarer) - er det i høj grad et værk, som vil vække genklang hos læsere af Himmelskibet og fantastisk litteratur. Vi kan vel alle huske, hvordan det pludselig var at møde andre, som delte vores "sære" interesser...

Lars Ahn Pedersen

A Book of Horrors

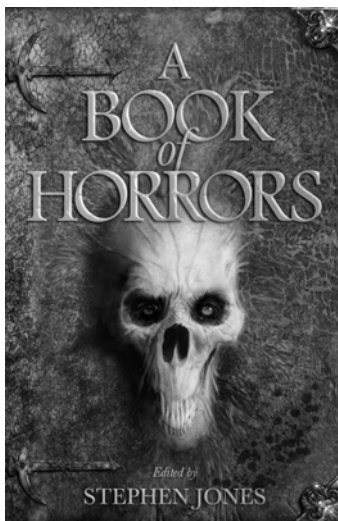
Antologi, Stephen Jones (red.)
Jo Fletcher Books, 2011, 431 s.

"Hvad helvede skete der med horror-genren?"

Sådan indleder den erfarne redaktør Stephen Jones sin antologi *A Book of Horrors*. Jones har i mere end tre årtier givet læserne noget at gyse over og er blandt andet manden bag serien *The Mammoth Book of Best New Horror*, der foreløbig tæller 22 bind.

I de senere år har han dog med større og større mishag set "sin" genre blive overtaget af romantiske og glitrende vampyrer, venlige varulve og civiliserede zombier, og nu har han fået nok. Jones er træt af, at horror i dag domineres af genrer som paranormal romance, urban fantasy og literære blandingsprodukter som *Pride and Prejudice and Zombies*. Det er han i øvrigt ikke ene om. Dansk Horror Selskab blev sidste år stiftet af en gruppe danske horrorforfattere og -entusiaster i et forsøg på at få ændret den herhjemme

herskende holdning om, at gysere kun er noget for børn og unge (og ja, jeg er blandt medlemmerne).



Som modtræk har Stephen Jones bedt en række forfattere om at give deres bud på en moderne gysertælling og samtidig vise, hvor bredt genren spænder i dag.

"Det er blevet tid til at tage horror-genren tilbage til dem, som forstår og sætter pris på værdien og virkningen af en uhyggelig historie," skriver han i sin indledning.

A Book of Horrors er med andre ord en bog med en mission, og den slags kan være risikabelt. For tænk nu hvis historierne viser sig ikke at være særligt gode?

Heldigvis er det ikke tilfældet, snarere tværtimod. *A Book of Horrors* er helt klart en af de bedste original-antologier, jeg længe har læst, og hvis Jones var en ubeskeden mand, kunne han snildt fylde næste udgave af *Best New Horror* med en god portion af novellerne.

Der lægges ud med genrens ubetinget største navn gennem de sidste fire årtier, Stephen King, hvis "The Little Green God of Agony" handler om en sygeplejerske, som med en vis skepsis ser sin patient, en usympatisk rigmand, hyre en - i hendes øjne - religiøs kvaksalver for at slippe af med sine smerter. Den hører til blandt de bedre af Kings nyere noveller, men er langt fra antologiens højdepunkt, hvilket også ville have

været lidt af en falliterklæring, fordi det netop havde tegnet et billede af en genre i stilstand.

Andre garvede kræfter som Ramsey Campbell, Brian Hodge og Dennis Etchison lever også op til deres renommé med habile bidrag, men i mine øjne er det de yngre navne, som i sidste ende leverer varen.

Der kan sikkert stilles spørgsmålstegn ved, hvor uhyggelige Caitlin R. Kiernans "Charcloth, Firesteel and Flint" og Angela Slatters "The Coffin-Maker's Daughter" egentlig er, men begge er til gengæld uhyggeligt velskrevne og emmer af stemning og peger stilmæssigt væk fra den traditionelle og gammeldags definition af genren.

Positivt er det også at se den angelsaksiske dominans blive brudt af svenske John Ajvide Lindqvist (*Lad den rette komme ind*), som virkelig får gåsehuden frem med sin første engelsksprogede novelle, "The Music of Bengt Karlsson, Murderer".

Mine to favoritter er dog Michael Marshall Smiths "Sad, Dark Thing" (om en ensom mands møde med en særpræget turistattraktion) og Elizabeth Hands "Near Zennor", hvor hovedpersonen forsøger at finde ud af, hvorfor hans afdøde kone som teenager havde kontakt til en nu glemt forfatter, som skrev fantasy-bøger for børn og senere blev anklaget for pædofili. Forklaringen viser sig at være en anden end forventet, men er stadig tragisk og urovækkende.

En ting er sikkert: det er ikke egnet for børn.

Lars Ahn Pedersen

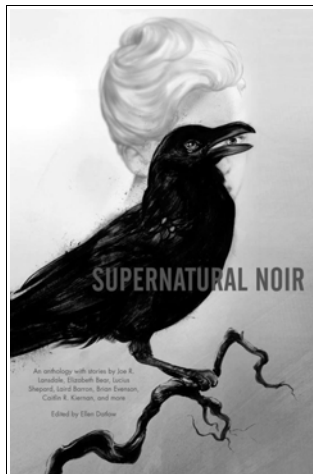
Supernatural Noir

Antologi, Ellen Datlow (red.)
Dark Horse Books, 2011, 397 s.

En af æresgæsterne på dette års Fantasticon er den erfarne og respekterede redaktør Ellen Datlow, som blandt andet er kendt for antologi-serierne *Year's Best Fantasy and Horror* (fra 1988 til 2008) og *The Best Horror of the Year*, som snart er på vej i sin

fjerde udgave.

Hun har også redigeret en lang række original-antologier, og sidste år bød på hele fire af slagsen: *Teeth: Vampire Tales*, *Naked City: New Tales of Urban Fantasy*, *Blood and Other Cravings* samt *Supernatural Noir*, som denne anmeldelse handler om.



Sidstnævnte adskiller sig ved at være lidt af et genre-eksperiment: hvad sker der, hvis man blander det overnaturlige med noir-genren? I sin indledning forklarer Datlow, at mens der er blevet udgivet masser af overnaturlige detektiv-historier, så findes der relativt få noir-noveller med overnaturlige elementer.

At der er en forskel på de to definitioner, står klart, når man har læst *Supernatural Noir*, men antologien viser også, hvor svært det kan være at skelne mellem dem, og det er heller ikke alle de medvirkende forfattere, som har evnet at gøre det.

Mest vellykket er Caitlin R. Kiernans "The Maltese Unicorn", som rammer den hårdkogte tone fra Raymond Chandler og Dashiell Hammett helt perfekt med en fortælling fra 30ernes New York om troldkvinder på jagt efter en, ahem, dildo lavet af enhjørningehorn. Historien er samtidig ikke uden humor og byder både på en kvindelig hovedperson og en femme fatale samt på adskillige kvikke one-liners og replikskifter.

De øvrige noveller når ikke op på samme niveau, men et par af dem er tæt på. "Little Shit" af Melanie Tem har en fascinerende hovedperson: en ung pige,

som kan skifte udseende og læse tanker, hvilket hun bruger til at fange sexforbrydere og pædofile i samarbejde med politiet, mens Gregory Frosts åbningsnovelle "The Dingus" er klassisk noir om en tidligere boksetræner, som forsøger at opklare, hvem - eller rettere hvad - der tog livet af en af hans gamle bokkere.

Der er desuden fine bidrag fra Lucius Shepard, Elizabeth Bear, Tom Piccirilli og John Langan, men der er også et par stykker, hvor balancen tipper over og mere bliver horror end "overnaturlig noir" - ikke at det nødvendigvis gør historierne dårlige, men man fornemmer, at det ikke var Datlows formål med antologien.

Uanset hvad er *Supernatural Noir* værd at anskaffe sig, hvis man har en forkærlighed for både det hårdkogte og det overnaturlige og vil se, hvordan en række topforfattere har grebet udfordringen an.

Lars Ahn Pedersen



Pectus' Sten

Roman af Lise Bidstrup
Forlaget Carlsen 2011

Den unge Laus opsøges af nogle sære, gamle mænd. De forsøger at lokke ham til at tage alene til et hotel i Amsterdam for at deltage i "en konkurrence". Laus vælger ikke at melde dem til politiet, men i stedet at ignorere dem og de lyserøde breve de sender til ham. Jeg ved ikke om det var tilsigtet fra Bidstrups side, men jeg fik nogle helt

andre associationer end den unge helt der skal redde verden, men i starten har svært ved at blive overtalt.

Overtalt bliver han til sidst, og han får da til opgave at finde Pectus' Sten. (Her må anmelderen indflette en protest over at man bruger ejefald med apostrof i en titel. Det virker umiddelbart klodset, uden at være mærkeligt på den gode måde. Men okay, det er ikke noget stort problem). Pectus, om hvem vi ikke rigtig får noget at vide, har en sten som både skal findes og bruges i et meget vigtigt ritual, som skal udføres med flere hundrede års mellemrum. Laus er den ene af de udvalgte, som skal finde stenen, den anden er en pige fra England, Isabell. De to udsættes herefter for en række opgaver og udfordringer, på deres vej rundt i hele verden for at redde verden.

Men naturligvis ingen fantasy-bog uden en skurk. Skurkene her er to magiske væsener, i starten forklædt som mennesker, som gennem det mest af bogen forsøger at få fat i Pectus' Sten og få ram på de to "udvalgte" børn. Børnene får til gengæld hjælp i form af en magisk dims, som redder dem ud af mange farer, og nogle mere godmodige væsener. De tre gamle mænd laver tilsyneladende ikke andet end at følge lidt med i hvad der sker, da først de har sat begivenhederne i gang.

Plotmæssigt hænger historien udmærket sammen det meste af bogen, men til sidst virker det som om der er planlagt at lave en fortsættelse. Der er nogle ting som ikke bliver ordentlig afklaret og specielt en persons adfærd, som virker meget underlig og aldrig bliver forklaret. Væsenerne og personerne svinger fra de lidt for kedelige og velkendte til nogle mere interessante og originale. Blandt andet nogle havvæsener og nogle luftvæsener, synes jeg virkede ret interessante, men de bliver desværre ikke brugt særligt meget.

Problemet med *Pectus' Sten*

er at den ikke rigtig ved hvad den vil: Fortælle en udviklingshistorie om de to børn, som er det der er lagt op til, ved at den følger en velprøvet eventyr-skabelon? Fortælle om en verden som ligner vores på overfladen, men i virkeligheden er styret af andre regler og indeholder et mylder af forskellige magiske væsener? I forhold til førstnævnte får vi aldrig en god forklaring på hvorfor netop de to er blevet udvalgt, og det er begrænset hvor meget de udvikler sig og får afklaret de personlige problemer de har i starten af bogen. I forhold til sidstnævnte får vi blot nogle glimt af den magiske verden, men ikke nok til at den bliver rigtig levende og sammenhængende.

Som jeg skrev om en anden børne/ungdoms-bog, som jeg anmeldte for nogle år siden, og hvor jeg stadig fortryder en del af det jeg skrev, så er jeg ikke i målgruppen for bogen her. I modsætning til dengang, vil jeg ikke automatisk konkludere at bogen er dårlig, fordi jeg ikke fik den helt store læseoplevelse ud af den. Dem der er i målgruppen, vil formentlig føle sig udmærket underholdt af bogens to meget forskellige hovedpersoner, de onde magter som jager dem og det høje tempo handlingen har det meste af tiden. Bogen er letlæst og velskrevet og den har en udmærket sammensætning af de ingredienser der indgår i en fantasy-roman. Med ovennævnte forbehold.

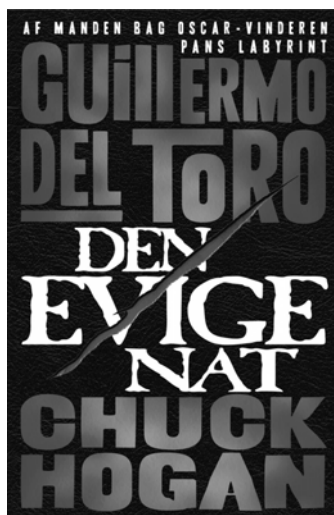
Flemming R.P. Rasch

Den evige nat

Roman af Guillermo Del Toro og Chuck Hogan
Hr. Ferdinand 2012, 414 sider.

Den evige nat er sidste bind i Del Toro og Hogans *Strain*-trilogi. Jorden er blevet indhyldet i et næsten uendeligt mørke. Dette er sket da den vampyr der kaldes Herren dræbte de resterende seks af de ældste vampyrer, ved at sørge for atomeksplosioner på deres fødesteder. Dette har fjer-

net hans mægtigste fjender og deres afkom og har også indhyldet jorden i et næsten uendeligt mørke. Det er nu kun er få timer hver dag at solens stråler er kraftige nok til at trænge igennem asken i atmosfæren. Dette har givet Herren og hans vampyr hær let mulighed for at overtage magten og undertvinge sig mennesket.



Der er gået to år siden hændelserne i bind 2. Det er ikke en krig Herren har indledt, han har simpelthen overtaget den. Som i mange andre magtovertagelser så har han starte med at likvidere de tidligere lovgivere, ledere, intellektuelle og populære personer. Han omdannede derefter et nøje udvalgt antal til vampyrer og gjorde ellers de resterende mennesker til slaver. De fleste mennesker lever stadig i byerne for at sørge for at en form for samfund stadig virker, mens andre blev sendt i arbejdslejre, hvori de også tappes for at sørge for føde til vampyrerne. Herren har således opbygget et rige hvori han har kontrol og sikres at der opretholdes en balance imellem vampyrer og "føde".

Eph og hans lille oprørsgruppe kæmper stadig imod Herren. De er klar over at på mange måder er kampen tabt, for samfundet vil aldrig blive det samme, men de opgiver ikke at få vampyrerne fjernet. Det er lykkedes dem at skaffe en mindre atombombe, men skal have skaffet en detonator, og de ved heller ikke hvor Herrens oprin-

delsessted er, og ved derved ikke hvor den skal sprænges. De har dog bogen *Occido Lumen* hvori alt om vampyrernes historie står, men den er svær at læse, og selvom de får hjælp af den vampyr der omtales som Den Fødte, så er det ikke muligt for dem at identificerer stedet.

Herren ser ikke oprørsgruppen som en direkte trussel, men vil dem selvfølgelig gerne til livs, og ikke mindst vil han have fat i *Occido Lumen* som er den sidste trussel imod ham. Han kan dog godt lidt at lege med sine ofre inden han dræber dem, og han vil gerne lade gruppen lide. Han har således bortført Ephs nu 13-årige søn og har brugt de sidste to år på at overtage faderrollen for barnet. Dette er for at pine Eph, men også for at forberede sønnens krop på at kunne blive den næste krop som Herren vil tage bolig i.

Strain-trilogien er et vampyrunivers hvor vampyrerne ikke glimter i sollys og forelsker sig i teenagerpiger. Her er vampyrerne væsner der ikke går op i de menneskelige værdier, og deres fremtoning er da også monstrøs, og de bliver mindre og mindre menneskelige i udseende. Herrens vampyr hær "strigoierne" er skånselsløse marionetter der lyder deres herrers mindste bud og som han kan "fjernstyre" og derved kan være til stede flere steder på en gang.

Den evige nat er mørk og dystert, det er en ulige kamp som oprørerne har indledt. Gruppen er også splittet indadtil, og forræderi er hele tiden en faktor der skal tages højde for.

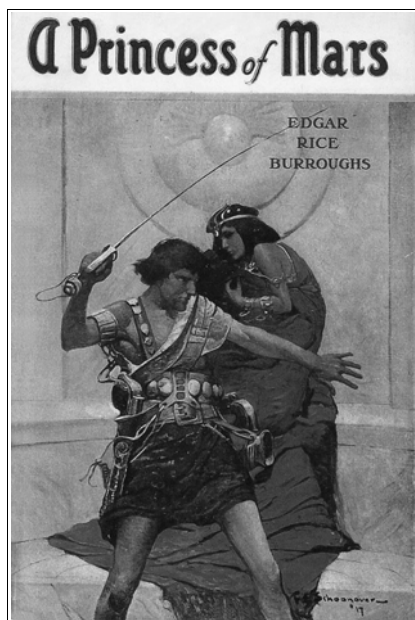
Bind tre er den bedste bog i serien, men trilogien skal ses som et samlet værk, og den kan på alle måder anbefales til alle der er trætte af sødsuppe vampyrerne fra *Twilight*, *True Blood*, *Vampire Diaries* og de utallige andre føllelseladede vampyr historier der for tiden præger bog og ikke mindste tv-scenen. I *Strain*-trilogien er vampyrerne kyniske udspekulerede og ikke mindst er de monstre.

Thomas Winther

John Carter

en mester i overlevelse!

Af Lars A.R. Stender,
forfatter.



Førsteudgaven af *A Princess of Mars* af Edgar Rice Burroughs, McClurg, 1917

Den 9. marts 2012 havde den nye John Carter film premiere i USA og Canada m.fl. Dermed fik alle os John Carter fans endelig mulighed for at nyde vores yndlingshelt på det store lærred og tilmed i en version, der i det mindste visuelt ikke lader noget tilbage. Disney Studios®/Pixar® har satset ganske mange penge på projektet, (omkring to milliarder kroner) og de skuespillere, der er indkaldt til de forskellige hovedroller, er ikke sådan at kimse ad. Taylor Kitsch, der spiller John Carter, og Lynn Collins som den uforlignelige Dejah Thoris, har allerede gjort indtryk i superhelte-genren som hhv. Gambit og Silver Fox i *X-men origins* filmen *Wolverine*. Desuden har stjerneskuespilleren Willem Dafoe en ikke ubetydelig birolle i filmen som John Carters ven på Mars Tars Tarkas, selvom Dafoe dog er svær at genkende med grøn hud og fire arme(!).



Taylor Kitsch og Lynn Collins

I skrivende stund kan det så konstateres, at filmen har fået en meget blandet modtagelse, og økonomisk ser det ud til, at Disney risikerer at få en gevaldig hovedpine. Dette kan betyde, at planerne om en eller to efterfølgere bliver droppet. Dette kan, ironisk nok, måske tilskrives det faktum, at Disney har sat sig mellem to stole. Dels er filmen ikke helt tro mod Edgar Rice Burroughs oprindelige historie om John Carter, og dels har Disney, muligvis på grund af typisk amerikansk dobbeltmoral, underspillet den erotik, der emmer ud af historierne om John Carters eventyr på Mars/Barsoom.

Det er mit indtryk, at John Carter er relativt ukendt herhjemme. Det er mit beskedne håb, at den nye film trods alt vil ændre denne tingenes tilstand. For dem, der ikke kender ham, vil jeg gerne benytte lejligheden til lige at ridse hans baggrund op, og dernæst vil jer gerne forsøge at beskrive, hvorfor jeg føler så stor en glæde over, at der endelig er et filmselskab, der har turdet tage udfordringen op. (At jeg så personligt hellere havde set et selskab som Paramount binde an med opgaven er så en anden sag). Men først John Carters baggrund:

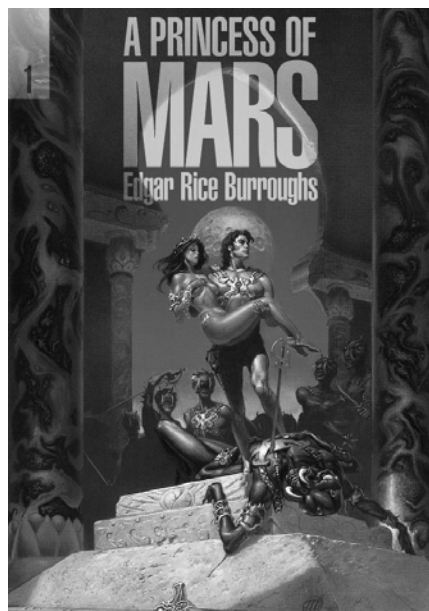
John Carter, Krigsherren fra Mars, er skabt af den amerikanske forfatter Edgar Rice Burroughs, (1875-1950), manden der gav os *Tarzan*. Burroughs

gjorde selv tjeneste som soldat ved Fort Grant, Arizona. Her opbyggede Burroughs med tiden en stor respekt for indianerne og deres kultur, især apacherne, og dette afspejler sig i serien om John Carter, hvor især *The Red Men of Barsoom*, en race af rødhudede mennesker, har en central rolle i historierne.¹⁾

Carter er oprindelig sydstatsofficer fra Virginia, der efter den amerikanske borgerkrig finder ud af, at da han ikke længere har nogen familie, så kan han ligeså godt drage vestpå og grave guld. Han og en kammerat begiver sig af sted, og de finder også en rig guldåre i Arizonas "outback". Desværre bliver kammeraten dræbt af apacher, og indianerne jager også John Carter. Han søger tilflugt i en klippehule, hvor han pludselig bliver omgivet af en grønlig tåge, der på mystisk vis transporterer hans sjæl til Mars, (som i JC-bøgerne kaldes Barsoom). Han vågner op i en tro kopi af sin krop, og herefter begynder eventyret for alvor. Han redder bl.a. en underskøn prinsesse, Dejah Thoris, (som er rødhudet og nøgen det meste af tiden), og bliver ven med en firearmet grøn marsmand ved navn Tars Tarkas.

Hvordan Carter har fået kroppen med sig op på Mars fremgår ikke helt af historien, ligesom beskrivelsen af Mars/Barsoom ikke lever op til vor tids forståelse af planeten,

men det er et punkt, som jeg om lidt vender tilbage til. I mellemtiden skal man blot huske på, at den første John Carter bog; *John Carter, A Princess of Mars*, udkom i 1917, (dog oprindeligt fra 1912 som en række afsnit i magasinet *All Story* under titlen *Under the Moons of Mars*), og bygger på teorier fremsat i 1895 af den dengang anerkendte astronom Percival Lowell. Til sammen udkom der i alt elleve bøger i serien, der under ét blev kendt som *The Martian Tales of Edgar Rice Burroughs*. Den sidste bog i serien, *John Carter of Mars*, blev udgivet posthumt i 1954. Serien er genudgivet flere gange, bl.a. af Del Rey Books, hvor Michael Wheelan havde lavet nogle spektakulære omslag.



Det skal med det samme indrømmes, at selvom man tager hensyn til ovennævnte, så er det nok de færreste, der vil hævde, at John Carter bøgerne er at regne for litterære mesterværker, måske snarere tværtimod. Så hvorfor dette postyr?

Fordi John Carter, imod alle odds, har overlevet tidens tand, og i dag sikkert fremstår stærkere end nogen sinde. Alene det faktum er en næsten selvopfyldende profeti, hvis man studerer bøgerne nøjere. Edgar Rice Burroughs indfletter sig selv i historierne om John Carter ved at betegne sig selv som Carters



Edgar Rice Burroughs

kronikør og yndlingsnevø, ligesom han konstant refererer til Carter som "onkel Jack". Når jeg bruger udtrykket "referer til" er det helt bevidst. Burroughs giver på den ene side sine læsere indtryk af, at Burroughs og John Carter er nært beslægtede. På den anden side afslører Burroughs egne beskrivelser af John Carters adfærd, at det måske ikke helt forholder sig sådan alligevel. Burroughs lader skinne igennem, at "onkel Jack" ikke fortæller ham alt, og at især John Carters fortid er hyllet i gåder. De tjenester, som Carter beder Burroughs om at udføre for sig er også meget besynderlige, for at sige det mildt. Efter sit første eventyr på Barsoom beder John Carter f.eks. ERB om at sørge for, at Carter ved sin død bliver anbragt i en åben kiste i den særlige krypt, som han har ladet bygge til sig selv. Krypten er indrettet på en sådan måde, at den kun skal kunne åbnes indefra! Underforstået: John Carter dør ikke "rigtigt", men genopstår på mystisk vis og vender tilbage til Mars/Barsoom, hvor han føler, han rettelig hører hjemme.²⁾

Personligt synes jeg, at hvis man bare læser dem for underholdningens skyld, så er historierne om John Carter alle tiders, især de første bøger i serien. Men jeg mener faktisk også, at de rummer nogle interessante aspekter og dybder, som man måske ikke umiddelbart lægger mærke til, den første gang, man læser dem. Lad mig

prøve at uddybe det lidt.

Bøgerne om John Carter tilhører en genre kaldet *Sword and Planet stories*, der igen kan betegnes som en undergenre af en type historier, der på amerikansk kaldes *Planetary Romances*, eller sommetider *Planetary Adventures*. Det er en genre, som vi herhjemme mestendels har stiftet bekendtskab med i form af historierne om *Jens Lyn*. Det er også en genre, som i vid udstrækning "står fadder" til de senere space operas som f.eks. *Dune* (Klit) af Frank Herbert og —i udvidet forstand— George Lukas' *Star Wars*.



Ser vi bort fra *Jens Lyn*, så slog den oprindelige *sword and planet* genre aldrig rigtig igen- nem herhjemme, og John Carter gjorde da slet ikke. Forlaget Winther forsøgte i perioden 1977-79 at udgive en tegneserie om John Carter i DK. Serien var oprindeligt udgivet af Marvel i USA efter licens fra Edgar Rice Burroughs selskabet, og der udkom et antal samlehefter. Men serien blev aldrig rigtig den store succes herhjemme. Marvels første serie gik også ind i 1979, men nu har Dynamite Entertainment Publishing startet serien op igen, og senest har Marvel igen meldt sig på banen med en miniserie i anledning af den nye film og hundredåret for den første histories udgivelse.

I USA og Canada er John

Carter stor. En af årsagerne er Edgar Rice Burroughs selv. Burroughs forstod at promovere både sig selv og sine bøger. For ham var skriveriet både en passion og en forretning. Han havde et godt greb om tidsånden omkring det forrige århundredeskifte, og han forstod hvad publikum ville have, herunder sex(!).³⁾



Udgave: Fall River Press, 2011

Men Burroughs var ikke bare en kynisk forfatter og forretningsmand. Som nævnt havde hans tid som soldat i Arizona givet ham en stor respekt for USA's oprindelige folk. Ikke sådan at forstå, at han bare lige overførte eksempelvis apachekulturen til Barsoom. Men hvor mange amerikanere på den tid så ned på indianerne og betragtede dem som uudannede og ugudelige vilde, så så han et nobelt folk med en kompleks kultur. Den hvide mand var i hans øjne ikke den eneste, der kunne påberåbe sig et ædelt sind og muligheden for at udvikle en storslået og avanceret civilisation. I *Gods of Mars*, for eksempel, det andet bind i *Martian Tales*, har en sort menneskerace et stærkt og uafhængigt og teknologisk avanceret samfund på Barsooms sydpol. Det var en svær kamel at sluge for mange vesterlændinge på den tid, hvor historierne blev skrevet. Racis-

men levede i bedste velgående i USA, (hvilket den for så vidt stadig gør), og Borgerkrigens og indianerkrigenes gru stod stadig i frisk erindring blandt mange amerikanere. De traditionelle, vestlige kolonimagter havde mere eller mindre delt verden imellem sig, og betragtede alle andre nationaliteter som laverestående. Den hvide mand herskede, og han skulle helst være amerikaner, englænder eller til nød franskmænd.⁴⁾

Samtidig var der imidlertid også mange, der havde en romantiseret opfattelse af de oprindelige folk rundt omkring i den gamle verden. Deres "simple" liv blev idylliseret og gjort til genstand for en "distanceret beundring". De blev set som overlevende repræsentanter for en svunden guldalder, hvor mennesket levede i pagt med naturen og kunne gå frit omkring uden ret meget tøj på kroppen, og uden at være bundet af tidens snævre moralske og sociale normer. Vi snakker om Victoria-tiden med al dens indekstængte seksualitet og stive omgangsformer. Ganske vist var der en vis opblødning i gang på dette område omkring det forrige århundredeskifte (1900), og situationen var generelt lidt anderledes i USA, men ikke meget. Kvinderne i USA blev ofte beskrevet som værende mere udfarende og "frie" end i f.eks. Storbritannien, men alligevel var der strenge normer for hvad piger måtte og ikke måtte. Dog var der en tendens til både socialt og moralsk opbrud i USA. Landet var ved at blive en stormagt og skulle i gang med at omdefinere sin plads på den internationale scene. Studerer man verdenshistorien, vil man opdage, at folk i en sådan situation ofte søger efter ledertyper, det være sig fiktive eller reelle.⁵⁾ (Den senere præsident Theodore "Teddy" Roosevelt udnyttede bl.a. dette faktum i sine senere præsidentkampaner). John Carter er i den sammenhæng en ægte leder og helt, der altid går forrest, når det brænder på, og som altid beskytter de svage og

undertrykte i en tid med omvæltninger. Han betænker sig aldrig på at kaste sig ind i midten af kaos for at redde enten sin højtelskede Dejah Thoris eller Barsoom eller begge dele.



Tegneserie udgaven fra Dynamite Entertainment

Burroughs har fra sin tid blandt apacherne uden tvivl vidst, at "de vilde" nok kunne være noble, men at de også havde talent for at begå uhyrligheder, især hvis de blev provokeret. Deres "simple" liv var heller ikke idyllisk, men som oftest hårdt, udmarvende, og uværdigt. Som jeg ser det, bestod hans genistreg i at se og uddrage såvel det bedste som det værste i deres varierede kulturer, og i kraft af sin fantasi og fortælleevne forme en syntese, der blev til både levende og farverige historier. Hans fortælleform er relativt enkel, men skræddersyet til sin tids smag, og han er ikke bange for at bruge sprogets store gloser, når han f.eks. beskriver naturen og geologien på Mars/Barsoom samt planetens folk og deres skikke. Af den grund fremstår skikkelserne også så meget desto stærkere, og det er måske en medvirkende årsag til, at de stadig huskes den dag i dag. Burroughs beskriver af f.eks. John Carter og den smukke Dejah Thoris, af Tars Tarkas, eller for den sags skyld Tarzan, (for lige at nævne Burroughs anden store helt igen),

levner ingen tvivl i læserens sind om personernes udstråling og betydning. Dette er en evne, som Burroughs deler med en forfatter som f.eks. Robert E. Howard (1906-1936), der i dag især huskes for sine bøger om barbaren Conan. Conan og John Carter har også det tilfælles, at de begge er forholdsvis enkle personligheder. De tænker ikke så meget; de handler, gerne med sværd i hånd. Når de støder på et problem sanser de instinktivt, hvori problemets kerne består, og hugger derefter til med deres sværd. Politisk tæft og diplomatisk intriger ligger ikke til dem. Hvad de ikke kan klare med sværdet får de ordnet ved at alliere sig med folk, der har de evner, de selv måtte mangle. I *Gods of Mars* allierer Carter sig eksempelvis med Thuvia, en pige, der kan kommandere rundt med marsiske løver!

I tilgift til ovennævnte var både Edgar Rice Burroughs og Robert E. Howard gode til at inkorporere stærke seksuelle undertoner i deres historier. Efter vor tids standard er historierne nok ret tamme i den retning, men prøv at forestille jer, hvordan tanken om et helt folk, der gik nøgne omkring til daglig har virket på de puritanske sind på den tid, sådan som folk gør det på Barsoom i *Martian Tales*. Burroughs over-lader f.eks. ikke meget til fantasien, når han beskriver Dejah Thoris' udseende, og han formår også på dygtig vis at spille på den seksuelle energi, der opstår mellem John Carter og Dejah.

Et andet, omstridt element i John Carter historierne, er Burroughs reference til "den kommunistiske fare". Kommunismen var endnu i sin vorden, da Burroughs skrev sine historier, men han har tydeligvis gjort sig sine overvejelser omkring denne nye politiske kraft, når han f.eks. beskriver de grønne marsmænds samfund, tharkerne. Det er et samfund, hvor alt er fælleseje, inklusive børnene. Burroughs utvetydige holdning er, at et sådant samfund ender som et glædesløst, kærlighedsløst og

krigerisk samfund. I vores "politiske korrekte" tidsalder skurer den slags kontante udmeldinger i manges øren, men man skal også lægge mærke til, at Burroughs selv også viser, at der er håb for et sådant samfund, og at håbet kommer indefra, i dette tilfælde i form af høvdingen Tars Tarkas og hans datter Sola. Udover håbet om en bedre fremtid repræsenterer de også kærlighedens og familiefølelsens overlevelse under selv de vanskeligste vilkår.



John Carter and Dejah Thoris on Mars Art by Boris Vallejo and Julie Bell

Nogle vil mene, at Burroughs historier ikke er særligt originale, og faktum er da også, at der på den pågældende tid blev skrevet et hav af bøger og noveller indenfor *Sword and Planet* genren. Nogle var gode, de fleste mindre gode. Kun de færreste huskes i dag. Men John Carter overlevede.

Udover Burroughs egen indsats, kan Carters overlevelse også tilskrives figuren selv. Som nævnt tidligere, så fremgår det tydeligt af *The Martian Tales*, at Edgar Rice Burroughs aldrig rigtigt giver os den fulde sandhed om John Carter. På mange måder minder John Carter om den udødelige Connor MacLeod i filmen *Highlander* – den udødelige fra 1986, bortset fra, at vi hos John Carter aldrig rigtig får forhistorien. Burroughs skriver selv i *A Princess of Mars*, at han

første gang mødte Carter, da han (Edgar) var fem år gammel. De skilles ved Borgerkrigens start, og først femten år senere dukker Carter op på scenen igen: "Han dukkede op femten år senere uden varsel, og jeg var meget forundret over at se, at han tilsyneladende ikke virkede en dag ældre!" (Netop John Carters tilsyneladende evige ungdom er noget folkene bag den nye film ikke rigtig har forstået).

John Carter selv udtrykker flere gange forvirring om sin for-

tid undervejs i *The Martian Tales*. Måske vidste Burroughs ikke, hvordan han skulle fortælle om Carters fortid. Måske valgte han med vilje at lade læseren spekulere og undres og stille spørgsmål. Under alle omstændigheder har disse spørgsmål omkring Carters fortid bidraget til at forlene ham med et næsten mytisk skær, der har holdt interessen for hans person vedlige hos efterfølgende generationer af forfattere og kunstnere. Man fornemmer en dyb brønd af udtømte historier langt, langt tilbage i tiden bag personen John Carter.

Måske tiltaler han også drengerøven i nogen af os. Han er fra en tid, hvor helten har en nobel sjæl og en stærk sværdarm til at bakke den op, og hvor han samtidig er tro mod sin elskede og sine idealer.

John Carter overlever, fordi han gør de ting, som mange af os har lyst til at gøre i hverdagen, men som vi enten ikke tør gøre, eller føler, vi ikke kan gøre på grund af landets love eller moralske normer. Han er oprøreren, samtidig med at han forsvare harmonien mellem forskellige racer og civilisationens udbredelse.

Men måske overlever han især på grund af sin dame. Dejah Thoris er en rigtig heltinde, der ikke bare ser godt ud og tør vise sin krop, men som også er intelligent og i stand til at kæmpe med både sværd og pistol. Hun er samtidig prinsesse med en magtfuld position hos sit eget folk, de frømtalte rødhudede marsmænd. Hun forsøger at udnytte sin position til både at agere for en fredelig sameksistens mellem Barsooms mange racer og etniske grupper, og tager store ledelsesmæssige beslutninger og har i det hele taget et meget aktivt liv ved siden af sin rolle som John Carters hustru og livsledsager. Dermed er Dejah Thoris en meget moderne heltinde, og hendes aktive virke står i stærk kontrast til mange af de ellers så stereotype heltinders roller i pulp fiction kulturen fra denne periode. Ganske vist bliver Dejah Thoris hele tiden kidnappet af skrupelløse og seksuelt afsporede skurke, ligesom så mange andre heltinder op gennem tiden. Men til forskel fra mange af dem er Dejah Thoris ikke bare et passivt offer, der blot sætter sig hen for at vente på, at helten skal komme og redde hende. Der lurder en dødsensfarlig vildkat under huden på Dejah, og man kan somme tider få helt ondt af de fjolser, der prøver at komme mellem hende og John Carter!⁶⁾

Et af de kritikpunkter, jeg ofte hører, når snakken falder på John Carter er, at Burroughs beskrivelse af Mars/Barsoom slet ikke står mål med virkeligheden. Lad os starte med at slå fast, at det er fuldstændig rigtigt. Lad os så også lige slå fast, at vi har den luksus at kunne se i skæret fra

over et halvt århundredes bagklogskab og rumforskning. Da Burroughs skrev sine historier, skrev han med den tids viden og forskning i baghovedet. Nogle gange måtte han endog revidere sine historier, fordi teknologien og forskningen var ved at overhale ham indenom.

Men dermed er alt ikke sagt om den sag, mener jeg. Nok er Burroughs helt klar i sine henvisninger til Mars/Barsoom i sine bøger. Det Mars, han refererer til, er det Mars, vi normalt forbinder med vores solsystem. Det Mars, der næppe nogensinde har været i stand til at understøtte avancerede livsformer endsige en teknologisk avanceret civilisation som den, Burroughs beskriver.

Men ubevidst lader han alligevel en kattelem stå åben for en alternativ fortolkning af *The Martian Tales*. Den måde, hvorpå John Carter rejser mellem Jorden og Mars/Barsoom på minder mere om en tur gennem en interdimensionel portal end om en egentlig rumrejse. (Man kan måske heller ikke helt udelukke en slags teleportationsmekanisme á la "Beam me up, Scotty!" i Star Trek, bortset fra, at der muligvis er nogle problemer omkring bevarelsen af den originale krop, jf. de nyeste eksperimenter med kvanteteleportation).

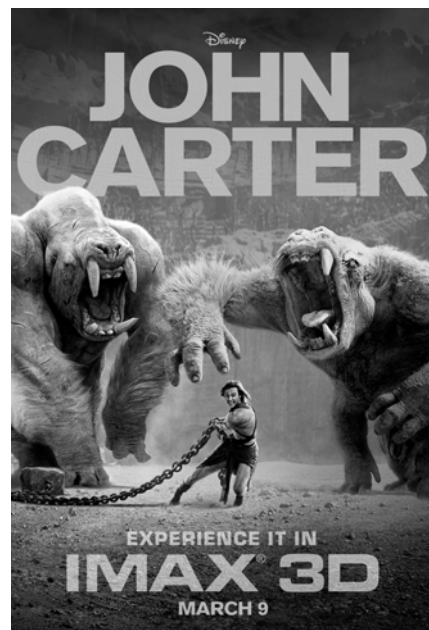
Men en interdimensionel portal kunne forklare, hvorfor John Carter ofte føler det som om, han er havnet det forkerte sted, når han er her på Jorden. Han kommer måske fra en parallelverden; en verden, hvor Mars/Barsoom, har udviklet sig en smule anderledes end i vores verden. Men dette er naturligvis ren spekulation.

Under alle omstændigheder får John Carter nu den renæssance, som jeg i al ydmyghed mener, han så inderligt fortjener.

Martian serien:

A Princess of Mars (1917)
The Gods of Mars (1918)
The Warlord of Mars (1919)
Thuvia, Maid of Mars (1920)

The Chessmen of Mars (1922)
The Master Mind of Mars (1928)
A Fighting Man of Mars (1931)
Swords of Mars (1936)
Synthetic Men of Mars (1940)
Llana of Gathol (1948)
John Carter of Mars (1964)



Fodnoter

- ¹⁾ Edgar Rice Burroughs official website, Wikipedia o.a.
- ²⁾ ERB: A Princess of Mars & Gods of Mars.
- ³⁾ Nick Barrucci, Dynamite Entertainment Publisher, Comic Shop News 1278
- ⁴⁾ Se bl.a. Amerikanske Præsidenter fra George Washington til Bill Clinton af Frank Esmann, Aschehough 2001, s. 181ff og The Oxford History of the American People af Samuel Eliot Morison, bd. 3, Meridian Books, 1994
- ⁵⁾ Se under iv, men også Ken Follets Giganternes fald, der giver et glimrende billede af tidssånden.
- ⁶⁾ Nick Barrucci, Dynamite Entertainment Publisher, Comic Shop News #1278.

DEN GLEMTE HOBBITTEGNE- FILM

Af Kim H. Pierri



Den første filmatisering af *Hobbiten* der fandt sted, er fra 1966. Det er en 12 minutters film lavet på et år. William Snyder havde i 1964 købt filmrettighederne til at lave en film over *Hobbiten* for ret få penge. Hans kontrakt lød på at der skulle laves en farvefilm inden 30. juni 1966, ellers ville han miste alle rettighederne til at film over bogen. Det var planen at der skulle laves en tegnefilm i spillefilmslængde i det daværende Tjekkoslovakiet. Gene Deitch arbejdede med at lave et manuskript til filmen og da han opdagede *Ringenes Herre*, begyndt han at inkorporere dele af *Ringenes Herre* i manuskriptet.



Gandalf kigger i "Den Stoge Bog"

Filmselskabet havde faktisk opgivet projektet, da *Ringenes Herre* begyndt at blive populær i USA i 60'erne og kiggede i kontrakten. For at kunne beholde filmrettighederne skulle filmen laves inden 1 år, men det fremgik altså ikke hvor lang den skulle være. Derfor bad de Gene Deitch om at forkorte manuskriptet, så han kunne nå at få en film udarbejdet inden fristens udløb. Efter det år skyndte han sig til USA med den korte film og fik nogle tilfældige forbipasserende til at se den, så de kunne bevise at den havde været lavet og var blevet vist. Derefter blev filmrullen gemt på en hylde nede i en kælder, for den blev kun lavet for at de kunne beholde filmrettighederne. Kort tid efter solgte de rettighederne videre og det blev jo så den frygtelige *The Hobbit* fra 1977.

Filmen starter med at man ser byen Dal blive raseret af dragen Slog Den Frygtelige[sic!]. Den hærger hele byen og de

eneste overlevende er en vagt der sov da dragen kom krybende, Thorin general fra Dal og Prinsesse Mika [sic!]. Thorin er for øvrigt den højeste af de 3 personer, så han er nok ikke en dværg i denne historie. Dragen stjæler byens skatte og Arkenstenen. De 3 overlevende finder Gandalf i hans ensomme tårn. Han kigger i "Den Stoge Bog" og fortæller at de skal finde hobbiten Bilbo.

Bilbo bor i Herredet. De 3 overlevende og Gandalf henter Bilbo i en historie der minder meget om den i Tolkiens bog, men ifølge profetien er Bilbo den udvalgte dragedræber, der skal lede selskabet til Det Ensomme bjerg og dræbe dragen. Bilbo vil ikke med, men prinsessen overtaler ham til at tage med. Det antydes for øvrigt at Bilbos tiptip-tipoldehobbit også kæmpede med en drage.



Bilbo hos Gollum

Da de rejser ud fra Herredet bliver Gandalf tilbage. Han tager ikke med på eventyret. Undervejs møder de troldene (som nu ikke hedder trolls, men groans). Bilbo og de 3 fra Dal bliver sultne og da de lugter troldenes lammesteg løber de ind for at få noget mad. De 3 Dalboere bliver sat på grillspyddet som drejer over bålet. Da de andre blev fanget havnede Bilbo i en træstamme, som forstærker hans stemme. Han får så troldene til at skændes, til solen står op og forvandler dem til træer. Der er jo en del forskel i de to episoder i forhold til bogens beskrivelse. I bogen er det Bilbo der først bliver taget til fange og det er Gandalf der redder selskabet ved at få troldene til at skændes. Desu-

den bliver troldene jo til sten i bogen, men måske bliver vi til træer fordi det er disse ellers ukendte "Groans" og ikke trolde i filmen.

Så rejser de lang til Bilbo falder ned i en kløft. Han falder dybt ned til bjergets rødder. Her bor Gollum der har den magtens ring som Gandalf har ledt efter i mange år. Bilbo tager Ringen på og stikker af fra Gollum, gemmer sig og følger Gollum ud af hulen. Her har de igen forkortet historien, men det er vel også nødvendigt hvis man skal vise bogen på så kort tid. Bjergtroldene er ikke rigtigt med, men Bilbo daler forbi nogle såkaldte "Grablings" som er nogle små blå væsner der dræber og spiser på grund af ondskab.



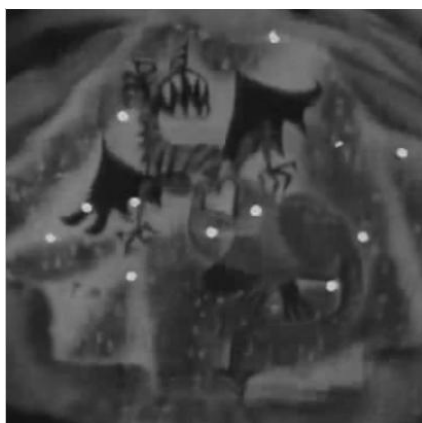
Derefter når de til Dunkel-skov. De tager gennem den uendelige mørke skov med giftige planter, der er billeder af store spindelvæv, men desværre er edderkopperne og skovelferne ikke nævnt. De 4 rejsende vandrede sultne og trætte gennem skoven til de kommer ud på den anden side.

Dragen Slag ligger og sover i Det ensomme Bjerg, med sine skatte og Den hjerteformede Arkenstenen på brystet. Bilbo lister sig hen til dragen og stjæler Arkenstenen og laver den til en pilespid. Pilen bliver sat på en kæmpe bue, som de skyder dragen med.

Da Dragen er død bliver Dal genopbygget og sammen regerer Bilbo og prinsesse Mika byen indtil de en dag vendte tilbage til Herredet og så levede de lykkeligt til den dag hvor Gandalf igen kommer forbi og banker på den runde grønne dør. Slutningen er helt hen i skoven. At Bilbo skulle

regerer Dal virker som en noget absurd drejning af historien. Jeg tror at det i det oprindelige manuskript var planen at Bilbo skulle have "prinsessen og det halve kongerige" som man ser det i så mange eventyr. Men jeg tror at man tænkte på at det ville være svært at lave om på *Ringenes Herre*, så den startede i Dal med Bilbo eller Frodo som konge og derfor ændrede de slutningen så Gandalf igen kunne banke på en hobbits runde hoveddør.

Historien er jo som sagt meget kort, så der er mange historier der er udeladt eller ændret. De vigtigste ting der mangler er Kløvedal, Beorn, kæmpe edderkopper, skovelferne, Søby og Femhæreslaget.



Dragen Slag i Det ensomme Bjerg.

Jeg syntes egentligt filmen er meget fornøjelig. Det eneste der rigtigt irriterer mig er forsøget på at tilpasse den konventionerne i traditionelle eventyr ved at opfinde en prinsesse, hvorefter Bilbo og prinsessen skulle herske i Dal. Desuden irriterer det mig når de ændrer navne ugen grund: Smaug hedder Slag, Goblins er Graplings og Trolls er Groans. Det giver ingen mening. De fleste af de andre ændringer var gjort fordi der var for kort tid til at få hele historien med. Jeg kunne godt tænke mig at læse manuskriptet for den planlagte lange film.

Filmen er en tegnefilm, jeg ville dog ikke kalde den en animationsfilm, for der er meget lidt "levendegørelse". Den er tegnet af tjekkoslovakiske tegner Adolf Borns. De fleste bevægel-

ser i Bilbo bevæger sig hen foran en baggrundstegning og et par steder får man illusionen af at de bevæger sig gennem en gang eller en skov ved at man bevæger sig ind i tegningen. Der er ikke nogen skuespillere der lægger stemme til karaktererne, men hele filmen har en fortæller der fortæller hvad de siger. Fortælleren hedder Herb Lass og på IMBD ser det ud til at han ikke deltager i nogen andre filmprojekter.

Selvom det er en meget primitiv form for film, syntes jeg den fungerer godt inde for de rammer der blev lagt for den. Jeg kan egentligt bedre lide denne version end den længere version som Rankin og Bass lavede omkring 11 år senere, selvom ingen af dem er acceptable filmatiseringer af bogen.

Filmen kan bl.a. ses på:
<http://youtu.be/UBnVL1Y2src>

Kilder:
<http://genedeitchcredits.com/roll-the-credits-01/40-william-l-snyder/> og <http://www.imdb.com/title/tt1686804/>

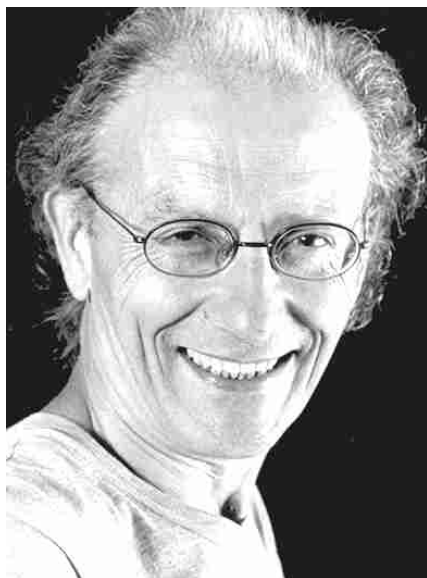


Artiklen har været trykt i Bri's blad Pipeurten

Jean (Moebius) Giraud

1938-2012

Af Klaus Æ. Mogensen



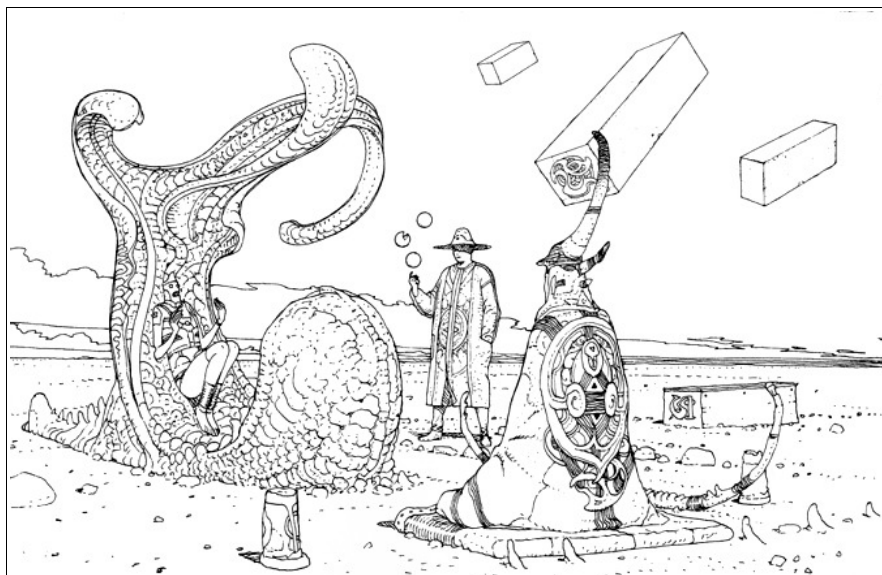
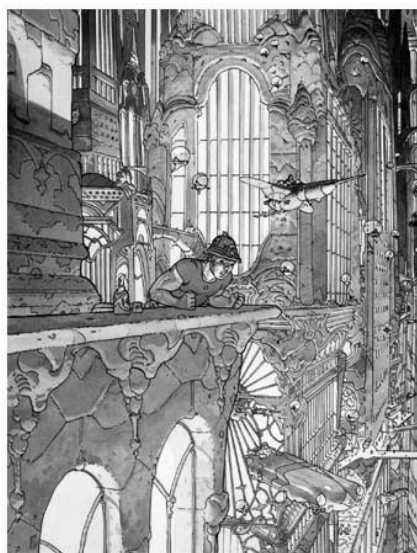
Som de fleste sikkert allerede har hørt, døde den franske tegneserietegner Jean (Moebius) Giraud 10. marts i år, 73 år gammel. Jean Giraud begyndte sin tegnerkarriere midt i 1950'erne med at tegne westernserier, blandt andet som assistent for den dengang mere kendte tegner Jijé. Det store gennembrud for Giraud kom i 1963 med serien *Blueberry*, skrevet af Jean-Michel Charlier. Undervejs i denne serie udviklede Giraud en detaljeret og naturalistisk 'beskidt' stil inspireret af spaghetti-westerns, og han fik hurtigt ry som en af de dygtigste europæiske tegnere.



Giraud behøvede på dette tidspunkt egentlig ikke udvikle sig mere som tegner, men i 1973 stiftede han sammen med en håndfuld andre tegnere kunstnergruppen "Les Humanoïdes Associés", som udgav bladet *Métal Hurlant*, internationalt bedre kendt i den amerikanske udgave *Heavy Metal* (som også havde

input af amerikanske tegnere). I denne forbindelse genoplivede Giraud pseudonymet Moebius, som han tidligere havde brugt i satiremagasinet *Hara-Kiri*, en forløber for *Charlie Hedbo*, kendt for at være terrormål efter have genoptrykt de famøse Muhammed-tegninger. Under dette navn udviklede Giraud en stil, der var meget anderledes end den han brugte i *Blueberry*: mere enkel og karikeret i strengen og med fokus på design af fremmedartede bygninger, landskaber og væsener. For yderligere at understrege forskellen, brugte han pen til de ting han tegnede som Moebius, hvor *Blueberry* var tegnet med pensel. *Métal Hurlant* bragte nu klassiske Moebius-serier som *Arzach* og *Den hermetiske garage* (begge skrevet af Moebius selv) og historien *The Long Tomorrow*, der var skrevet af filmmanden Dan O'Bannon og blev inspiration for filmen *Blade Runners* visuelle udtryk. I denne periode skrev og tegnede Moebius også det vovede album *Den kåde kyk*.

I 1981 begyndte Moebius et langt samarbejde med den brasilianske forfatter og filmmand Alejandro Jodorowsky omkring science fiction-serien om *Inkalen*, der nok må regnes som Moebius' (og måske Girauds) hovedværk. Med Jodorowsky lavede Moebius også den satiriske, metafysiske serie *Det kronede hjerte*, der næppe bliver





nogen klassiker. Det er også tydeligt at se i det tredje og sidste bind at det for Moebius var noget arbejde der bare skulle overstås – tegningernes kvalitet ligger langt fra det vi ellers er vant til fra hans hånd. Samarbejdet med Jodorowsky ophørte efter første bind af en fortsættelse til *Inkalen* med titlen *Den nye drøm*, sandsynligvis på grund af uenighed om den retning historien skulle tage. Jodorowsky indledte i stedet et samarbejde med tegneren Ladrönn, som genfortalte albummet under titlen *Fire gange John Difool* og færdiggjorde historien i et sidste bind, *Den sidste inkal*.

1983 startede Moebius ved siden af arbejdet med *Inkalen* på serien *Stjernernes Vandringsmand*, der byggede videre på en kort historie lavet som reklame for Citroën. Denne serie var mere filosofisk og vanskeligere tilgængelig end Moebius' øvrige værk, blandt andet inspireret af ernæringsfilosoffen Guy-Claude Burger tanker om *anopsologi*; en teori om at mennesket er genetisk tilpasset til at spise ikke-tilberedt mad. I 1988 overtalte Stan Lee Moebius til at tegne et

album (oprindeligt udgivet som to hæfter) om den kosmiske superhelt *Silver Surfer*; et værk som vandt Eisner-prisen for bedste miniserie. I de sidste år af sit liv lavede Moebius nye historier i serierne om *Arzach* og *Major Grubert*, men dem har vi endnu til gode på dansk.

Moebius' meget visuelle stil tiltrak opmærksomhed fra filmfolk, først med konceptkunst til en filmatisering af Frank Herberts *Dune*, udtænkt af Jodorowsky, som også fik kunst-

nerne HR Giger og Chris Foss med på projektet. Filmen blev aldrig lavet, og at dømme efter Jodorowskys udtalelser ville det være blevet en væsentlig mere udsyret version end den David Lynch lavede i 1984. En dokumentar om projektet er ved at blive lavet med Nicolas Winding Refn som fortæller. I 1982 indgik Moebius et samarbejde med instruktøren René Laloux om en animeret biografilm, *Les Maîtres du temps*, som mig bekendt aldrig har været vist i Danmark eller udkommet på DVD. Filmen er kendt på engelsk som *Time Masters*. Senere lavede Moebius også konceptkunst til blandt andet *Alien*, *Tron* og *Det Femte Element*, hvor især sidstnævnte er meget præget af

Moebius' unikke design (kollegaen Jean-Claude Mézières, tegner af *Linda* og *Valentin*, lavede også visualiseringer til filmen). Den japanske tegnefilmskaber Hayo Miyazaki var stor fan af Moebius' værker og har udtalt at hans tidlige mesterværk *Nausicaä fra vindenes dal* i høj grad var inspireret deraf.

Jean Giraud opnåede at blive inspiration for en ny generation af tegnere i både den realistiske stil som Giraud dyrkede i *Blueberry* og en anden western-serie, *Jim Cutlass*, og i den fantastiske stil han benyttede som Moebius.



LEGO LOTR OG KINGDOMS

Af Bjarke Schjødt Larsen



Da jeg kan forestille mig at rigtigt mange af jer har leget med Lego som unge, men derudover faktisk ikke ved så meget om det, kommer der her en kort lille historietime: Den første Lego-borg blev produceret i 1978, og siden da har ridder-historier og borge været en fast del af Legos sortiment. De sidste to omgange *Knights Kingdom 2* (2004-2006), og *Castle* (2007-2009) prøvede noget markant anderledes, ved at de henholdsvis prøvede at introducere superhelte og fantasy-elementer ind i Lego-universet. Kun *Castle*-serien havde succes.

I 2010 valgte Lego så at gå tilbage til det klassiske, ved at introducere to hold riddere, Løve-ridderne og drageridderne, samt en god blanding af krigsmaskiner de kunne bruge imod hinanden, fæstninger, de kunne belejre, og sidst men ikke mindst almindelige middelalderfolk, de kunne beskytte/terrorisere.

Jeg har prøvet at samle de vigtigste elementer fra *Lego Kingdoms*, men har også gjort nogle fravalg. Bl.a. har jeg ikke anmeldt polybag-sættene (de små sæt, man ofte finder i indkøbscentre). Det skal siges at er man samler kan disse sæt varmt anbefales, da det er den eneste måde at få narren og troldmanden til sin borg. *Kingdoms* Julekalenderen fra 2010 har jeg heller ikke anmeldt, og denne er ikke længere den eneste måde at få Dronningen på mere, det er dog stadig det eneste sæt hvor man kan få løve-ridderens prins.

Nu hvor det er sagt, så lad os komme i gang, og vi starter med de fire sæt, der udgør første bølge af serien.

Første bølge

I første bølge fik vi det nødvendige for at de store slag kunne komme i gang: Kongens borg, hvor de gode løveriddere kunne hvile, når de ikke lige var belejret af drageriddere. Et ondt tårn som de onde drageriddere kunne holde prinsessen fanget i, en forpost, hvor løveridderne

kunne spejde efter dragekrigere - og her fik dragekrigerne også en drabelig katapult, så de kunne angribe kongens borg. Det sidste sæt i bølgen er befrielse fra fangevognen, hvor drageridderne får en hestevogn de kan spærre løveriddere ind i.

Første bølge er stærk. Af minifigurer får man et væld af krigere, både gode og onde, en sort drageridder med fuld rustning, en løveridder i fuld rustning, en prinsesse, der skal befries fra fangetårnet, samt den vigtigste karakter i hele serien: Løveridderens retfærdige konge!

Alle figurerne er af høj kvalitet, og flere har print på begge sider af kroppen. Enkelte har også print på bagsiden af hovedet, hvilket gør at man med et hurtigt drej, kan få en sej kriger, til at skrike rædselsslagen. På samme måde kan den bortførte prinsesse også virke glad, når hun bliver reddet af prinsen. Dette gør, at man specielt i de små sæt, som fx Befrielse fra fangevognen, har mange muligheder for hvordan man laver sin egen historie.

Kongeborgen er lækker, og der er et utal af muligheder når man skal lege. Et lille fængsel har en løs bagvæg, så de onde drageriddere let kan befri en fange, eller måske endda snige sig ind i borgen. Der er ligeledes en trone til kongen, steder til hestene, og en fuldt funktionel vindebro! Det mest fantastiske ved borgen er, at den bruger Tecnic pins til at holde sig samlet, hvilket gør at den er ekstremt omformelig. Den kan pakkes sammen til en lille kompakt borg, eller fungere som en lang borgmur. Ved køb af flere borge kan man endda lave en endnu større borg - fantastisk for alt, undtagen ens bankkonto.

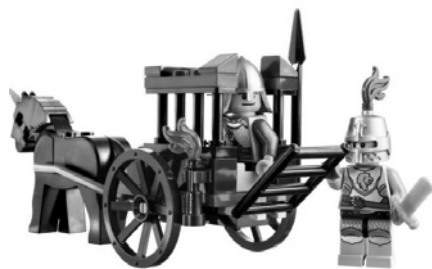
Befrielse fra fangetårnet har også en fungerende portåbning, et tårn hvor prinsessen kan holdes fanget, samt en gryde med olie, de onde drageriddere kan hælde ud over angribende løveriddere. Et rigtigt lækkert grafisk sæt, der i sin fulde højde virker ret så overvældende for en lille minifigur.

Angreb på forposten er et lille tårn i samme stil som kongeborgen, hvor overdelen er lavet på samme måde som borgens fængsel - dvs. at væggen kan fjernes. Dette hænger sammen med den katapult Drageridderne får med, der så kan bruges til at skyde hul i forpostens tårn. Masser af legemuligheder alene i dette lille sæt.

Min eneste anke i første bølge er faktisk, at der er for mange katapulter spredt rundt omkring. Den store katapult i Angreb på forposten er rigtig lækker, men udover den er der små katapulter spredt rundt overalt. Kongeborgen har ikke mindre end 3 katapulte, hvilket ødelægger sættet lidt. Men børn kan åbenbart godt lide at skyde ting?

Anden bølge

Anden bølge af *Kingdoms* er fantastisk, ikke mindre. Af specielle minifigurer får man igen kongen. En dragekriger i fuld rustning - denne gang til hest, en smed samt en lille bondefamilie bestående af en mor, far og en dreng - igen er dette af høj kvalitet, og print på bagsiden af de fleste hoveder.



Vi starter ud med den kedeligste af de fire sæt, nemlig *Flugten fra dragefængslet*. Her får man et lille fængsel, faktisk bare en væg, et par drageriddere (en af dem i fuld rustning - lækkert), og to løveriddere. Et billigt sæt, med masser af mulighed for leg. Er man til army building er det også et godt sæt i forhold til prisen.

Bagholdsangreb på kongens karet er et lækkert sæt, da man udover den flotte karet får 2 træer (fyldt med våben, der desværre ligner noget fra det

senere *Batman-Lego*), er der rigtig mulighed for leg. Samtidig kan træerne udgøre en skov, hvilket kongeriget måske har manglet. En interessant detalje, man ikke lige ser når man står med pakken, er, at der er en Lego fisk med i sættet. Dette undrede mig i starten, men alt har en forklaring. Åbenbart var det at kaste en fisk imod kongen en forfærdelig forbrydelse - god lille detalje.

Det sæt, der virkelig gør *Kingdoms* fantastisk er *Angreb på Mølleby*. Sættet har udover en kæmpe lade og en funktionel mølle et kæmpe udvalg af bondegårdsdyr. Der er ingen løveriddere i sættet, til gengæld kan den lille bondefamilie sagtens klare drageridderne, da laden byder på træbaljer de kan få i hovedet, og faldlemme. Derudover er det bare rart med et sæt, der ikke kun fokuserer på borge og riddere - hvilket også gjorde dette sæt til et instant buy i mine øjne. (Det er også et godt sted at begynde, hvis man gerne vil gøre sine børn interesseret i natur og teknik, da møllen er ret avanceret i al sin enkelthed).

Det sidste sæt i bølge to er *Angreb på smedjen* (okay, Lego er ikke gode til at navngive deres ting, der findes næsten kun variationer af *Angreb på* og *Flugten fra ...*). Det er en lille smedje, med en vandmølle, der kan få hammeren til at slå. Udover smedjen er der også et stort udvalg af våben (taget fra *Heroica*-spillet, derfor ligner de ikke traditionelle Lego-våben, men fungerer lige så godt med minifigurerne). Jeg fravalgte sættet, da det minder uhyggeligt meget om en lille del af et tidligere sæt, nemlig *Medieval Market Village* fra *Castle*-linjen. Har man dog ikke behov for en middelalderby, men bare en smed, så er der masser af legemuligheder i *Angreb på smedjen* i forhold til prisen. Børn vil elske den, voksne lego-byggere vil nok være mere interesseret i det tidligere sæt.

Alt i alt er *Lego Kingdoms* en fantastisk mulighed for at genfinde sin glæde ved at bygge

Lego-borge. Der er en lille håndfuld frustrationer - bl.a. mængden af katapulte, men grundlæggende kan selv det mindste sæt præsentere en eller anden form for legemulighed. At de er gået tilbage til det klassiske, kan mærkes, og er rart, da det i mine øjne åbner for at man selv bedre kan bruge sin fantasi. *Castle*-linjen havde en fast etableret kamp imellem mennesker og skeletter (senere orker), og definerede ret hurtigt en etableret historie man kan lege. I *Kingdoms* definerer de hvem der er de onde og de gode, men der er alligevel mere medbestemmelse på legen, end i de to tidligere linjer.



Klodsernes Herre

Vi har set *Pirates of Caribbean* som Lego, *Prince of Persia* og *Spider-Man* har det også været muligt at bygge. For nyligt er *Batman* lige blevet lavet til de kendte brikker, og *Avengers* skulle også være på trapperne. Men en af de Lego-serier, der helt sikkert bliver sommerens favorit er intet mindre end *Lego Lord of the Rings*.

Der er tale om 7 sæt til at begynde med, alle inspireret af de tre *Ringenes Herre*-film (sorry folks, ingen Tom Bombadil). Når *Hobbittens* første del får premiere i biografen, skulle der dog efter sigende være flere sæt klar bygget over denne, så vi løber ikke tør for *Hobbitter*, dværge og andre væsner fra *Middle-Earth* lige med det samme.

Hvad kan vi så forvente? De første syv sæt virker umiddelbart ganske fornuftigt valgt, og rejseselskabet er blevet delt, så



man ikke kan undgå at købe flere sæt for at få alle heltene samlet. Et simpelt snit viser os at der er fire sæt, der tager sig af *Fellowship of the Ring*, nemlig *Gandalf Arrives* (9469), *The Mines of Moria* (9473), *Attack on Weathertop* (9472), samt *The Orc Forge* (9476). Man kan diskutere om *Orc Forge* lige så vel kan høre til film to, men da Lurtz er en af figurerne der medfølger, og han dør i første film, har jeg dømt den til at høre til her.

The Two Towers kommer til at indeholde *The Battle of Helm's Deep* (9474) samt *Uruk-hai Army* (9471), begge sæt der omhandler slaget ved Helms Kløft. Den sidste af de to sæt, *Uruk-Hai Army* er en såkaldt battle-pack, hvilket giver én mulighed for at få en masse soldater til sine hære: I dette tilfælde 4 Uruk-Hai'er, 1 Rohirrim-soldat samt den ind til videre eneste udgave af Eomer - hvilket mange allerede har brokket sig over, da det vil resultere i at man ender med mange Eomer-figurer, hvis man gerne vil opbygge sine hære. Dog kan Lego på deres egen side ikke selv kende forskel på Eomer og Rohirrim-soldaten, så spørgsmålet er, om dette kommer til at gøre nogen forskel for andre end de hardcore fans.

Shelob Attacks (9470) er ind til videre det eneste sæt, der omhandler *Return of the King*,

og også det eneste sæt hvor man kan få Gollum og Sam.

Rundt regnet er det nogle gode sæt de er startet med, Slaget ved Helms Kløft er ikonisk for film-serien, det samme er *Mines of Moria*. Shelob er en justeret udgave af Aragog-edderkoppen fra *Lego Harry Potter*, og det har virkelig klædt den, at de har arbejdet med den over flere omgange. Prøver man at skjule legebarnet i sig selv, kan man også undskylde sig med at den fungerer som nørdet loftpynt, da den kommer med en strimmel "spindelvæv", den kan hænges op i!

Hvad mangler der?

At de har startet med disse sæt vil jeg dog også mene gør det klart, at der kommer en bølge mere, inden de går amok i Lego bygget over *Hobbitten*. *Mines of Moria* mangler fx en Balor, og et Minas Tirith-playset er vel mere eller mindre oplagt.

Spørger man folk (og her er facebook som altid egnet), er der mange flere ideer som bare venter på at blive gjort til de klassiske klodser. Flere vil fx gerne se Saruman og Wormtongue i Isengard, og her kan man jo supere med en klodsbygget Ente, et fantastisk sæt, med masser af legemuligheder.

Og hvad med Gates of Mordor, hvor man samtidig kan

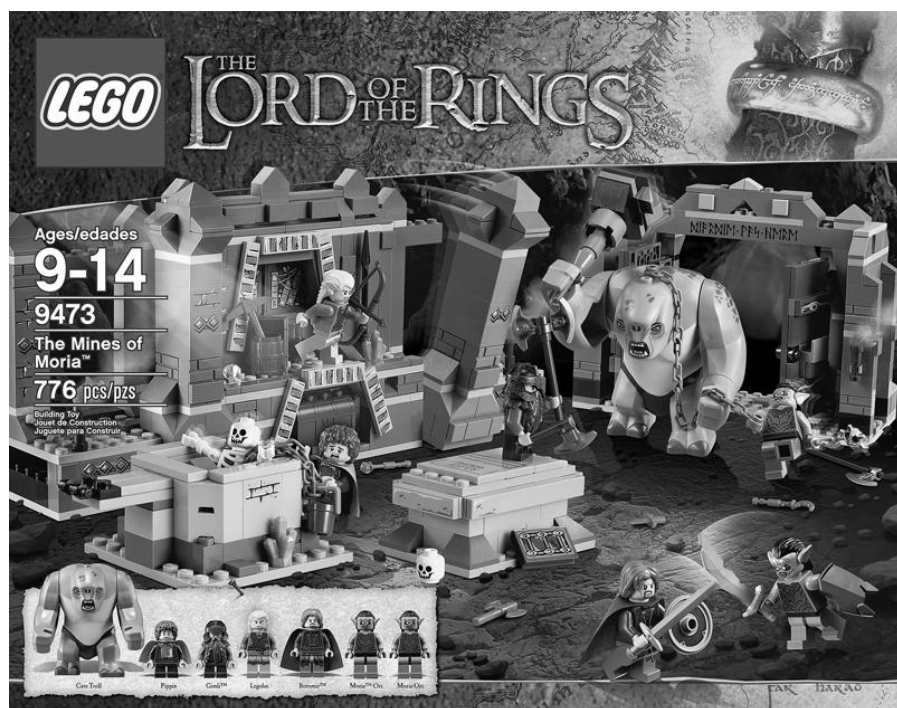
få Mouthpiece of Sauron med? Den ville stå perfekt overfor den også foreslåede Minas Tirith når barneværelset/spisebordet skal forvandles til en slagmark - samtidig kan Mouthpiece of Saurons maske duplere for Witchkings krone, og dermed lægge op til det sidste sæt jeg vil foreslå, nemlig: Witchking på sit Fellbæst i kamp med Eowyn, hvilket bringer mig til den på nuværende tidspunkt største anke i serien: Hvor er pigerne?

Ringenes Herre er ikke kendt for at have mange piger i sig, men de få der så er, er så ikoniske, at det ikke ligner noget at Lego sådan har overset dem. Hvor er Eowyn? (hende vil jeg personligt gerne se to udgaver af, en i kjole og en i rustning), Hvor er Arwen og Galadriel? De mangler. Gudskelov mangler vi også karakterer som Faramir, Elrond og en hvid udgave af Gandalf, så jeg vil mene at der er god chance for at der kommer en bølge mere i serien.

Ikke bare et tema

Hvor Lego tidligere har måttet høre en del for bare at genanvende gamle modeller og klaske et kendt navn på det for at tjene penge, så har de virkelig taget sig sammen med de nye sæt. Mange Lego-byggere har selv lavet deres udgaver af rejseselskabet og slaget ved Helms kløft, og i stedet for at lægge sig op ad dette designmæssigt, har Lego valgt at gå tilbage til støbeformene og designe helt nye dele til specielt minifigurerne. Vi taler nye rustningsdele til Gimli og Rohirrim, nye sværd, der rent faktisk ser drabelige ud! Gollum har fået sin helt egen model, da han simpelt hen ellers ville være for svær at lave som minifigur - folk, der ikke tror på dette, kan med rette se på de udgaver af Dobby som Lego lavede til deres *Harry Potter*-serie.

De klassiske Lego-heste har også fået sig en tur, og kan nu stejle takket være en simpel mekanisme i bagbenene, udseendesmæssigt er de også blevet afrundet lidt, men ikke så



meget at de ikke stadigvæk passer ind med de klassiske Lego-heste.

Udover det nye udstyr og de nye heste, så har figurerne også fået printede kroppe, med stærke detaljer, og her har næsten alle figurerne print på begge sider af hhv. krop og hoved. Selv benene har fået print, noget der før kun sjældent er blevet set, men som klæder figurerne ret godt. Desværre gør dette også at figurerne muligvis bliver bygget anderledes minimeres, da Boromirs krop f.eks. ikke ender ud i Aragorns jakke. Dette er dog et mindre problem, da hovederne stadig kan ombyttes uden problemer - så en hær af krigere klædt som Aragorn og Boromir er en mulighed.

Mange gentagelser i figurer ser heller ikke ud til at være et problem, da der i første bølge kun er enkelte figurer, der går igen sættene imellem. Dette er en af fordelene ved at have et så stort udvalg af hovedpersoner, kontra film som *Pirates of the Caribbean*, hvor man endte med at få Jack Sparrow i alle Lego-sæt fra den serie - selv i Battle Pack'en kunne man ikke slippe af med ham, hvilket har resulteret i at mange samlere af lige den serie har et hav af Jack Sparrow-minifigurer. Den eneste

figur jeg på nuværende tidspunkt ser det problem med i Ringenes Herre-sættene er Eomer, da han er i seriens Battle Pack, dog er han mere uigenkendelig end Jack Sparrow, og kan i mine øjne let gøres til endnu en Rohirrim.

Fleshie-problemet

Normalt ser jeg mig som tolerant hvad gælder andre hudfarver, men i Legos tilfælde har jeg altid hadet de hudfarvede figurer, der pludselig erstattede de traditionelle gule Lego-mænd. Specielt fordi skiftet ikke har været konsekvent, de hudfarvede, Fleshierne, findes kun i de sæt, der bygger på licenser fra andre produkter. Det vil sige *Star Wars*, *Pirates of the Caribbean*, *Batman* ... og *Lord of the Rings*.

Det virker selvfølgelig som et mindre problem, og i mange henseender synes jeg også at Fleshie-figurerne er kønnere i så stærkt detaljerede sæt, som *Ringenes Herre* virker til at blive. Men ... Fleshies og de gule Lego-mænd ser bare ikke godt ud sammen. Rent grafisk modarbejder de to farver hinanden, hvilket ser dumt ud når sættene står opstillede eller når man tager billeder af figurerne sammen. Jeg har dog endnu ikke stødt på mange børn, der ser

samme problem, da de "bare" leger, så jeg har valgt at have samme udgangspunkt til sommer, når sættene skal hjem og stå på hylden.

Egentlig er fleshie-problemet underordnet, da et af de større problemer i serien er at der er en del små personer med. Hobbitterne og Gimli i *Ringenes Herre*, og i *Hobbitten* er ikke mindre end 13 dværge! Problemet med dette ligger i, at Lego kun har to sæt ben, de almindelige, der kan bevæge sig - og et mindre sæt de bruger til dværge og børn, der ikke kan bevæge sig.

Dette har været et kritikpunkt før, men et man har kunnet overleve, da der ikke var uendeligt mange børnefigurer i Legos sæt. Men en serie der indeholder så mange dværgfolk burde have ben, der kan sættes ned, og når de vælger at bruge penge på at lave bevægelige heste forstår jeg ikke denne forglemmelse hos Lego.

Er det så alle pengene værd?

Som fan af både *Lord of the Rings* og Lego kan man let blive overbegeistret, og bestemme sig for at man vil have det ene og det andet, hvis ikke alle sættene, fordi de bare er så fantastiske. Det skal der også være plads til, men ser man objektivt på de forskellige sæt, er der dog nogle der skiller sig mere ud end andre på forskellige planer.

For at samle Rejseselskabet kræver det at man køber *Gandalf Arrives* (eneste udgave af Gandalf endnu), *Shelob Attacks* (eneste udgave af Sam), *Attack on Weathertop* (Merry og Aragorn), *Mines of Moria* (Pippin, Legolas, Boromir og Gimli.) Dette betyder at man i hvert fald skal punge ud med penge til fire sæt, for at få samlet rejseselskabet.

Er samlingen af dette ikke det man går op i, og vil man bare gerne have et ikonisk sæt, der kan stå på ens hylde, uden at tage for meget plads er der henholdsvis *Gandalf Arrives* og *Shelob Attacks*, der begge er forholdsvis små (og dermed



billige), og er letgenkendelige i forhold til filmene. *Shelob Attacks* nok mere end den første, men det er selvfølgelig afhængig hvad man selv synes.

Et stort sæt som *Mines of Moria* eller *The Battle of Helm's Deep* er sæt, der let kan bygges i samspil med et barn, og kan bruges til at fortælle historien eller introducere mange af karaktererne til de små, der ikke endnu er helt klar til filmene.

Det eneste sæt, der egentlig falder udenfor når man taler om at få noget for pengene er *The Orc Forge*, der indeholder 3 Mordor-orke, 1 Uruk-Hai og deres leder Lurtz. Med mindre man er interesseret i at army builde en hær af onde skabninger, er der ikke meget dette sæt kan bruges til. Og selv til det formål er *Uruk-Hai army* bedre, da det på grund af mængden af klodser sikkert vil blive billigere. Ligeledes er der ingen konflikt i *The Orc Forge*, da der kun er onde skabninger, hvilket gør mulighederne for at lege med dette sæt alene minimal - hvem skal orkerne kæmpe imod? Som udstillingsmodel er sættet heller ikke særligt specielt, og man mindes ikke

umiddelbart scenen i filmen når man ser sættet. Men én misser, i en ellers flot linje af *Ringenes Herre-Lego* er også ganske udmærket!

Personligt kan jeg ikke vente med at få fingre i sættene, og er overrasket over hvor meget de har lagt i at lave så helstøbte sæt som muligt. *Lego Pirates of the Caribbean* led meget under kun at have én tilbagevendende karakter (Jack Sparrow, åbenbart var Will og Elizabeth ikke vigtige, og sidstnævnte fik vi kun i én udgave - i kjole - som ikke var dækkende for hendes optræden i størstedelen af filmene), samtidig med at der var alt for mange af *Lego*-sættene, der kun var facade, og dermed aldrig så helt godt ud som udstillingsmodel - specielt sættet *The London Escape* (4193) er et godt eksempel på dette, da det ikke kan undgås at se at bygningen kun er halvt bygget - lige meget hvilken vinkel man ser den fra.

Ringenes Herre-sættene til gengæld har et bredt udvalg af figurer, hvilket resulterer i relativt få gengangere sættene imellem. Samtidig er figurerne også lettere at bygge om, da man godt kan argumentere for at

andre gik klædt som Aragorn og Boromir, hvorimod Jack Sparrow-figurens hår er svært at sætte sammen med de fleste andre figurer.

Selve sættene ser også gode ud, og virker umiddelbart lettere at udstille på en reol. *Battle of Helms Deep*-sættet består af en væg og en indre borg, der også kun er halvt bygget - dette kan dog ikke ses hvis den står på en reol, og leger man med sættet giver den åbne bagside (med indrettet tronsal til figurerne) kun mulighed for yderligere leg.

Uruk-hai Army-sættet virker som udgangspunkt ret lille (da den hovedsageligt består af figurer og en lille mur), fordelingen er dog at denne mur kan sættes sammen med *Helms Deep*-sættet og derved gøre dette sæt større. En god løsning, der giver mulighed for små sæt, uden at disse kommer til at føles som spildte penge - man bygger jo imod noget større.

Min *need to have* består på nuværende tidspunkt af: *Battle of Helms Deep*, *Mines of Moria* og *Uruk-Hai army*, imens *nice to have* ville være *Gandalf Arrives*, *Orc Forge* og *Attack at Weather-top* (hovedsageligt fordi de to *Ringwraiths* ser fantastiske ud. Har du nogle favoritter?

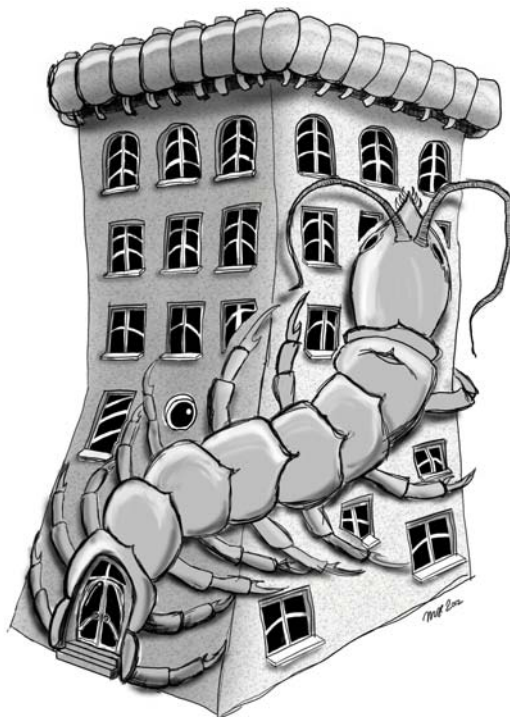
Lego Lord of the Rings: udkommer til sommer med syv sæt, hvorefter der vil komme flere sæt løbende, til vinter skulle der i forbindelse med premieren på *Hobbiten 1.del* komme sæt, der bygger over denne film. Serien er kendetegnet ved at indeholde en del nye dele til minifigurerne samt en update til de klassiske *Lego*-heste, der nu kan bevæge bagbenene.

HUSET APOPIS

Novelle af Mikkel
Harris Carlsen

Efter ønske fra forfatteren er
novellen ikke tilgængelig i den
elektroniske udgave af
Himmelskibet.

Illustreret af Manfred
Christiansen



NYT OM FANTASTIK

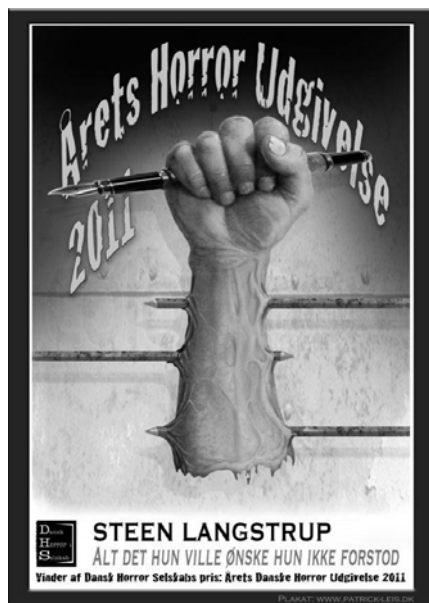
Ved Klaus Æ. Mogensen

Priser

James Tiptree Jr. Award, som gives til fantastisk litteratur der udforsker og udfordrer kønsroller, er gået til Andrea Hairston for *Redwood and Wildfire*.

European Film Awards og *US National Society of Film Critics* har begge kåret Lars von Triers science fiction-film *Melancholia* til den bedste film i 2011.

Den amerikanske avis *USA Today* har kåret **George R.R. Martin** til årets forfatter 2011.



Dansk Horror Selskab uddelte prisen *Årets Horror Udgivelse 2011* på Krimimessen i Horsens. Vinderen blev **Steen Langstrup** for bogen *Alt det hun ville ønske hun ikke forstod*

Dødsfald

Den amerikanske tegner **John Celardo** er død, 93 år gammel. Han er bedst kendt for at tegne avisudgaven af *Tarzan* i 1950'erne, hvor han tegnede (og ofte skrev) 4350 daglige striber og 724 søndagssider.



Illustratoren og filmeffektmanden **Ralph McQuarrie** er død, 82 år gammel. McQuarrie havde en stor del af æren for det visuelle look i den første *Star Wars*-trilogi og har også lavet design til bl.a. *Battlestar Galactica*, *E.T.* og *Cocoon*. Arbejdet på sidstnævnte film skaffede ham en Oscar for bedste filmeffekter.

Forfatteren **M.A.R. Barker** er død, 82 år gammel. Navnet vil sikkert ikke sige mange noget, men Barker er især kendt for at lave et af de allerførste rollespil, *Empire of the Petal Throne*, der foregår i fantasy-verdenen *Tékumel*, som Barker også har skrevet en håndfuld romaner om. Barker er blevet sammenlignet med Tolkien fordi han i lighed med denne brugte årtier af sit liv på at udbygge en detaljeret og original eventyrverden. Barker opnåede ikke samme popularitet som Tolkien, måske fordi hans verden var mindre romantisk – og så var nok heller ikke helt så dreven en forfatter som Tolkien.

Den engelske forfatter **John Christopher** er død, 89 år gammel. Han er bedst kendt for sin ungdomstrilogi om *Tripoderne*, som blev lavet til en tv-serie. Forfatteren, der egentlig hed Christopher Samuel Youd, skrev også under navnet Samuel Youd og et antal pseudonymer. Romanen *The Death of Grass* fra 1956, om en nær fremtid med hungersnød forårsaget af en sygdom, der har slået alle græs- og kornsorter ihjel, blev filmatiseret som *No Blade of Grass* (bogens

amerikanske titel). I alt 16 af hans bøger, mest ungdomsromaner, er oversat til dansk.

Den britiske forfatter **Richard Carpenter** er død, 82 år gammel. Carpenter er mest kendt for at skrive til tv, hvor han bl.a. skabte serierne *Catweazle* (om en troldmand fra middelalderen der strandede i nutiden), *The Ghosts of Motley Hall*, *Robin of Sherwood* og *Dick Turpin*. Han skrev også enkelte romaner om *Catweazle* og spøgelseerne fra *Motley Hall*.



Bill Hinzman der spillede den zombie der jager søskendeparret i starten af George A. Romeros *Night of the living dead*, er død i en alder af 75 år. Det var en lille rolle men en af de mest mindeværdige filmzombier. Filmen *FleshEater* er sågar en uofficielt spin off om denne zombie

Diverse

I et rundspørge med 1000 deltagere, arrangeret af *Encyclopaedia Britannica*, svarede 16 % at radioaktivitet blev opdaget af Dr. Emmett Brown. Dr. Brown er ellers bedst kendt fra *Back to the Future*-filmene...

NYT FANTASTIK PÅ DANSK

af Janus Andersen

Listen i denne udgave dækker perioden Jan-Mar 2012

På det seneste har jeg arbejdet på at gøre listen over nye udgivelser mere brugbar. Afdelingen med genudgivelser er blevet fjernet (nye oversættelser og lignende "helt nye" udgaver kommer dog stadig med, da jeg regner med, at de kan have jeres interesse). Denne gang har jeg rettet på opdelingen, så der ikke kun er voksen- og børne/ungdomslitteratur. Noget af det bedste fantastik, vi ser på dansk (hvad enten det er oversat eller skrevet på dansk oprindeligt) udgives i ungdomskategorien, og det var min frygt, at for mange gode bøger blev oversat, fordi de blandede sig med børnebøgerne. Når man kun har titlerne at forholde sig til, kan det svære svært at skelne mellem en ungdomsbog med kant og en letlæst bog med pædagogisk sigte.

Derfor vil I fremover finde ungdomsbøgerne for sig selv. Det er mit håb, at den kategori (sammen med bladets anmeldelses-sektion) også vil føre til gode læseoplevelser, ligesom fantastiske forældre vil have lettere ved at finde læsestof til de helt små pointer.

Janus

Skønlitteratur, voksne

- *An-Ski: Dibbuk : en dramatisk legende. Multivers*, 176s. kr. 239
- Baronsky, Eva: *Hr. Mozart vågner op*. Hovedland, 315 sider
- Clemen, Thomas: *Langs smertegrænsen*. Modtryk, 413 sider
- *Dystre Danmark 2 : nye gysernoveller*, red.: Henrik S. Harksen. H. Harksen Productions, 219 sider
- *Grufulde mørke : nye Cthulhu Mythos noveller (Hplmythos.dk, 3)*, red.: Henrik S. Harksen. H. Harksen Productions, 229 sider
- Harris, Charlaine: *Død og pine (Den internationale bestseller-serie om Sookie Stackhouse, 8)*. Lindhardt og Ringhof, 349 s.
- Harris, Charlaine: *Død og bor-te (Den internationale bestseller-serie om Sookie Stackhouse, 9)*. Lindhardt og Ringhof, 302 s.
- Hill, Susan: *Kvinden i sort*. Loxodonta, 190 sider
- James, Henry: *Skruen strammes*. Rosenkilde & Bohn, 150 sider
- Nielsen, Niels E.: *Weekend på Mars (Samlede science fiction-noveller, Bind 1)*. Science Fiction Cirklen, 242 s., kr. 249
- Nielsen, Niels E.: *Klode til salg (Samlede science fiction-noveller, Bind 2)*. Science Fiction Cirklen, 249 s., kr. 249
- Reynolds, Alastair: *Vejen mellem stjernerne*. Science Fiction Cirklen, 209 s., kr. 199
- Rolskov, Vibeke: *Døren : Gwynedd - en verden af lys*. Skriveforlaget, 750 sider, kr. 299,00
- Sandemo, Margit: *Ind i det ukendte (Heksemesteren, 15)*. Jentas, 232 sider
- Silvestri, A.: *Faderens sønner og andre SF noveller*. Science Fiction Cirklen, 219 s., kr. 199
- *Slaget ved Lyngby og andre danske fremtidskrigsfortællinger*, redaktør: Niels Dalgaard. Science Fiction Cirklen, 253 sider, kr. 249,00

Skønlitteratur, unge

- Adornetto, Alexandra: *Hades (Halo-serien, 2)*. Politiken, 395 s.
- Brooks, Kevin: *iBoy*. Flachs,

364 sider, kr. 348,00

- Bødker, Silja: *Dødens ventosal*. Facet, 288 sider
- Clare, Cassandra: *De faldne engles by (Dødens instrumenter, 4. bog)*. Borgen, 375 sider
- Condie, Ally: *Crossed : rejsen gennem kløften (Matched ; 2)*. Cicero, 320 sider
- De la Cruz, Melissa: *Arven (Blue Bloods ; 4)*. People's Press Jr., 374 sider
- Flanagan, John: *De tabte historier (Skyggens lærling, 11)*. Borgen, 580 sider
- Maberry, Jonathan: *Råd og for-dærv*. People's Press Jr., 456 s.
- Mogensen, Anders Jørgen: *Kødet*. Fahrenheit, 265s., 199,50
- Mortensen, Dannie: *Bloddyr*. Møllergaard, 306 sider
- Noël, Alyson: *Drømmeland (Sjælefanger ; 3)*. Alvilda, 185 s.
- Paolini, Christopher: *Arven eller Sjælenes hvælving, bind 1 og 2 (Arven, 4. bog)*. Carlsen
- Riordan, Rick: *Den sidste olympier (Percy Jackson & olympierne, 5)*. Carlsen, 395 s.
- Scott, Michael: *Edsbryderen (Den udødelige Nicholas Flammels hemmeligheder)*. Carlsen, 387 sider
- Stiefvater, Maggie: *Troskab (Shiver, 3)*. Gyldendal, 495 sider

Skønlitteratur, børn

- Alstrup, Michael Dalsgaard: *Dukkemor*. Gyldendal, 41 sider, kr. 141,25
- Andersen, H. C.: *Sølv mønten : et eventyr fra glemmebogen i en ny og letlæst version*. Bostруп, 32 sider, kr. 66,00
- Angerborn, Ingelin: *Sommerfuglens hemmelighed*. Gyldendal, 219 sider
- Bødker, Benni: *De dødes hersker (Øjne af ild; 2)*. Alinea, 31 s.
- Bødker, Benni: *De røde Bjerge (Shishu, 4)*. Gyldendal, 45 s.
- Dannesøen, Kurt: *Marcus og den farlige ridderfærd*. Møllergaard, 205 sider, kr. 199,00
- Dürr, Morten: *13 betyder uheld*, CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 23 sider
- Dürr, Morten: *Dæmonen fra Notre Dame*. Alinea, 85 s., kr. 180

- Einspor, Henrik: *Gennem marv og ben* (Max Skræk ; 4). Løse Ænder
- Einspor, Henrik: *Jord under neglene* (Max Skræk ; 5). Løse Ænder
- Einspor, Henrik: *Nøkken*. Gyldendal, 45 sider
- Ejersbo Frederiksen, Sara: *Zombiekatten*. Forum, 51 sider
- Fauerby, Lene: *Vampyrens offer*. Gyldendal, 107 sider
- Feasey, Steve: *Sort måne* (Formskifter ; 2). Flachs, 341 s.
- Finderup, Mette: *Tvekampen* (Sværdets mester;1).Gyldendal
- Finderup, Mette: *Den udstødte prins* (Sværdets mester ; 2). Gyldendal
- Gotthardt, Peter: *De dødes rige* (Katla & Knøs ; 6). Alvilda
- Gotthardt, Peter: *Den døende dal* (Elverdronningens børn, 6. bog). Carlsen, 71 sider
- Gotthardt, Peter: *Falken i lænker* (Den magiske falk, 2). Carlsen, 70 sider
- Harpelunde Jensen, Mariella: *Sjælenes krone*. 2700kultur, 94 sider,
- Hartmann, Nils: *Lokes væddemål*. Gyldendal, 49 s., kr.141,25
- Højby Nielsen, Alyzza: *Oprøret i Gondiron* (Legenden om det stille ocean ; 1). Mellemsgaard
- Jensen, Jørn: *De sorte ånder*, CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 23 sider
- Jensen, Jørn: *Den magiske dukke*, CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 23 sider
- Jost, Alain: *Smølfeuppen* (Smølferne ; 4). People's Press Jr.
- Jost, Alain: *Ægget og smølferne* (Smølferne ; 5). People's Press Jr.
- Jost, Alain: *De små smølfer* (Smølferne ; 6). People's Press Jr.
- King, Caro: *Skyggebesværgelsen* (Syv trolde mænd ; 2). Flachs, 351 sider, kr. 388,00
- Kjær, Jan: *Sarinas mareridt: Den skjulte fjende* (Taynikma ; 13-14). People's Press Jr.
- Kristensen, Lars: *Diamanthjertet* (Gumpy - den ildpruttende gargoil,1).Skriveforlaget,175 s.
- Kaaberbøl, Lene: *Fortællinger om bærfolet*. Alvilda, 139 s.

- Larsen, Freddy: *Amalie og skytsånden* (Mellem liv og død, 1). Limbo, 359 sider
- Lauridsen, Irma: *Robotten går til angreb* (Jagten på robotten ; 2). Cadeau, 108 sider
- Layne, Steven L.: *Den store fusion*. Mikro, 206 sider
- McGann, Oisin: *Det pansrede spøgelse* (Armouron, bind 1). Flachs, 147 sider, kr. 228,00
- Næsted Nielsen, Michael: *Skibskirkegården*. Facet, 108 s.
- Ottesen, Josefine: *De tre porte* (Teseus,1). Alrune, 47 s.
- Ottesen, Josefine: *Røvehørm og sejrshyl* (Hullerikkerne fra Syvstammetræet,4).Høst,115 s.
- Qvistgaard, Lise J.: *En farlig opgave* (Den Grå Safir, 1). Elysion, 40 sider
- Qvistgaard, Lise J.: *På sporet af Den Grå Safir* (Den Grå Safir, 2). Elysion, 40 sider
- Qvistgaard, Lise J.: *Opgør med Hela* (Den Grå Safir, 3). Elysion, 40 sider
- Qvistgaard, Lise J.: *En hule fuld af drager* (Den Grå Safir, 4). Elysion, 40 sider
- Salmson, Jo: *Tam i dragernes by* (Drageridderne, 4). Carlsen, 118 sider
- Schrøder, Thomas: *Hunde-fløjten* (Bastians skøre opfindelser ; 4). Afart, kr. 60,00
- Schrøder, Thomas: *Krympestrålen* (Bastians skøre opfindelser ; 5). Afart, kr. 60,00
- Schrøder, Thomas: *Computerspillet* (Bastians skøre opfindelser ; 6). Afart, kr. 60,00
- Snejbjerg, Peter: *Slavernes planet* (Exo ; 1). Alvilda
- Toft, Jon Brændsgaard: *Laya*. Mellemsgaard, 241 s., kr. 198
- Vinther Madsen, Martin: *Hertugindeens medaljon* (Drømmekrigerne, 1). Tellerup, 182 sider
- Vinther Madsen, Martin: *Elle-folkets bæger* (Drømmekrigerne, 2). Tellerup, 174 sider
- Zimakoff, Daniel: *Tror du på zombier?* Gyldendal, 61 s.

Tegneserier

- Fournier: *Splint & Co.* 1969-1972. Zoom
- Jakobsen, Lars: *Den falske mumie* (Mortensens mondæne

meritter, 4). Wisby & Wilkens, 44 sider

- Larsen, Knud V.: *Dr. Albert Merlings samlede bedrifter*, bind 2: Strip 908-1889. Forlæns
- Yann: *Katakomberne under Champignac* (Et ekstraordinært eventyr med Splint & Co.). Cobolt, 61 sider

Fag og anden litteratur

- Dalgaard, Niels: *Advareren : Niels E. Nielsen og science fiction*. Science Fiction Cirklen, 211 sider, kr. 249,00
- Fra C.S. Lewis selskabet, redaktør: Thomas Østergaard Aallmann. Taarnborg, 144 s.
- Nielsen, Jesper Finne: *Asteria*. Fabel, 176 sider,
- Pedersen, Ellen Miriam: *Golem og hans venner : udvalgte tekster om science fiction 1977-2011*. Science Fiction Cirklen, 317 sider, kr. 348,00
- Sahl, Nina: *Ole Lund Kirkegaard*. Gyldendal, 32sider.
- Scenariebogen : 9 fremragende danske rollespilsscenerier 2006-2010, red, af Ellemand, Greis Petersen og Meier Olsen. Rollespilsakademiet, 477 sider
- Toft Hansen, Kim: *Mord og metafysik : det absolutte, det guddommelige og det overnaturlige i krimien*. Aalborg Universitetsforlag, 346 sider



DRAGEBLOD

Novelle af Klaus Æ.

Mogensen



Klaus Æ. Mogensen har været aktiv fan i over 30 år og har skrevet og oversat skønlitteratur næsten lige så længe, både i fansammenhæng og professionelt. Klaus har fået udgivet én roman, ungdomsromanen *Dimensionspiraterne* (Klim 1998) og har oversat bl.a. Tad

Williams' *Otherland*-bøger til dansk. I fansammenhænge har Klaus mest været aktiv som redaktør af og bidragsyder til forskellige magasiner: *Nye Verdener*, *Novum*, *Proxima* og *Himmelskibet* og som medvirkende på festivaller. I februar 2012 var han æresgæst på den norske nationale sf-festival Norcon. Til daglig arbejder

Klaus som fremtidsforsker og har været medforfatter på bl.a. bøgerne *Creative Man* (Gyldendal 2004) og *Modkultur* (Gyldendal 2011). Denne novelle er skrevet for omkring 10 år siden, men har ikke tidligere været udgivet.

Der var engang en stor og gammel drage som fløj sig en tur over menneskenes lande. Ud på eftermiddagen fik han øje på en smuk, ung bondepige der plukkede kornblomster i en gylden havremark. Dragen overvejede at bære ungmøen væk til sin hule i bjergene, sådan som det var skik og brug blandt hans folk, og der fornøje sig med pigen inden han spiste hende. Men måske fordi han var blevet gammel og sentimental, valgte han at skåne pigens liv og i stedet forføre hende sådan som menneskene gjorde det.

Dragen landede bag en nærliggende bakke og antog menneskeskikkelse. Så gik han i sin forklædning af en farende svend hen til den unge pige. Pigen kunne ikke modstå en charme der var født af flere tusind års liv, og snart tumlede de to muntert sammen under havrens bjælder. Da seancen var ovre, drog svenden videre, og bondepigen så ham aldrig igen.

Omkring midvinter blev det klart for alle på gården at bondepigen ventede et barn. Foråret kom og svandt uden at hun fødte, skønt hendes mave voksede sig større og større. Endelig da sommeren var ved at gå på hæld, fødte bondepigen en søn, men det var en hård fødsel som kostede hende hendes liv.

Hendes nyfødte drengebarn var sund og rask, men nogen helt almindelig dreng var han ikke. Hans hud var skællet og grøn som en øgles, og hans nysgerrige øjne var gyldne som en tuds. Intet hår voksede på hans hoved; i stedet var der en takket kam, der fortsatte ned ad hans ryg og endte i en kort, spids hale.

Bondepigens familie blev forfærdet over drengens udseende og besluttede sig for at brænde ham på bålet med det samme som det djævleyngel, de mente han var. Snart slikkede flammerne op omkring den lille krop, men det skadede ikke barnet. Drengen havde drageblod, og drager er født af ilden lige så meget som af jorden. Han kluklo blot og morede sig med at fange

røde luer mellem hænderne uden at ænse de forfærdede bønders råb.

Mens bønderne overvejede om de skulle prøve at hænge eller drukne barnet i stedet, kom den gamle drage, drengens far, flyvende højt på himlen. Den store drage havde fra sit hjem i bjergene fornemmet fødslen af en arving og var taget ud for at finde ham. Nu dykkede han ned og greb barnet i sine klør mens hans mægtige vinger spredte gløder og brændende grene i alle retninger.

Dragen tog den lille dreng med sig til de høje bjerge og opfostrede ham i sin hule. Drengen blev til en ung mand, men han følte sig som en fremmed i dragernes land. Skønt halvt drage var han ikke meget større end en fuldvoksen mand, og uden vinger kunne han ikke svæve på de kolde vinde mellem de sneklædte bjergtoppe. Hans far drog til Østen og besøgte abernes gudekonge, og i en dyst på gåder vandt han Abekongens magiske sky fra ham. Skyen kunne man sidde på, og med den kunne dragesønnen flyve rundt hvor han ville. En tid stillede det ham tilfreds, men han følte sig stadig udenfor, så en dag forkyndte han over for sin far at han ville drage ud i verden og søge sin lykke.

Dragesønnen fløj på sin lille sky hen til menneskenes land for at se om han skulle kunne finde lykken blandt sin moders folk. Men hvor han kom, flygtede menneskene skrigende ved synet af det der for dem var et skællet monster. Til sidst fløj han hen over en større by, højt oppe hvor hans sky blot var én blandt mange på den blåhvide himmel. Han lagde sig på maven og lyttede til hvad folk i byen sagde. Han havde drageblod, og drager kan hvis de ønsker det høre en mus pusle i græsset på flere miles afstand.

Længe lå han og hørte på hvad menneskene sagde til hinanden. Alt hvad de sagde, forekom ham fremmedartet og vidunderligt, selvom det var gan-

ske dagligdags tale for dem selv. På et tidspunkt hørte han en af dem sige til en anden: "Gak til myrerne og bliv vis." Det råd besluttede han sig så for at følge.

På sin lille sky fløj han ud til de store skove der lå nord for menneskenes land, og da han fik øje på en stor myretue, landede han ved siden af den og lyttede til hvad de havde at sige. For han havde drageblod, og drager kan forstå alle dyrs tale.

Mens solen flyttede sig over himlen og himlen skiftede farve fra lyseblå til violet og purpur og til sidst sort, lyttede dragesønnen til myrerne. De snakkede i én uendelighed om at tjene deres dronning og samle mad til larverne, og til sidst besluttede han sig for at den visdom der var at finde hos myrerne, ikke var en han kunne bruge. For han havde drageblod, og drager er frie sjæle der ikke tjener nogen konge eller dronning, og deres børn er selv i stand til at finde føde samme dag de bliver født.

Så dragesønnen satte sig igen op på sin sky og steg til vejrs, hvorefter han lagde sig til at sove under månens skær langt over træernes vajende toppe. Mens han lå og sov, drev skyen med vinden over skoven og ud til havet. Der blev han vækket tidligt om morgenen af mågernes hæse skrig. Han spurgte mågerne om de vidste hvor han kunne finde lykken, og de fortalte ham at de ofte selv søgte hen til menneskenes fiskerbyer hvor der tit var rigelige mængder sildehoveder og andet godt at spise. Dragesønnen havde ikke smagt denne delikatess og besluttede sig for at følge med dem.

Inden længe kom de til en lille fiskerleje hvor en båd lige var lagt til ved kajen. Der var en del postyr, for fiskerne havde fået en havmand i nettet. Fiskerne råbte op om at det var den slags djævelskab der var skyld i at fiskeriet gik så dårligt og at de burde brænde havmanden på bålet som man nu engang gør med den slags troldtøj.

Dragesønnen, der ofte havde

fået fortalt hvordan hans moders familie havde prøvet at brænde ham da han blev født, brød sig ikke om den snak. Han dykkede ned fra højderne på sin sky mens han brølede sit bedste dragebrøl. Fiskerne løb skrækslagne væk eller kastede sig i vandet, og dragesønnen greb fat i havmanden og bar ham ud over havet.

Havmanden var taknemmelig over at blive reddet, og han sagde til dragesønnen at hvis han fulgte med havmanden hjem til sin familie, så ville han belønne ham og give ham noget at spise der var meget bedre end sildehoveder. Dragesønnen havde aldrig før besøgt havfolkets undersøiske byer og sagde ja tak til tilbuddet.

Da de kom til de koralrev hvori havfolket boede, svømmede havmanden ned efter en troldkvinde. Troldkvinden lånte dragesønnen en magisk talisman af rød koral, så han kunne trække vejret under vandet. Så dykkede de alle sammen ned til havfolkets by. Dragesønnens sky, som var skabt af lige dele vand og luft, blev til en sky af bobler under vandet.

Havmanden tog dragesønnen med til sit hus, et tæt krat af levende koraller dekoreret med konkylier og muslinger. Her blev han præsenteret for havmandens hustru, en buttet, blåkindet havfrue, og deres børn. Mens han hilste venligt på dem alle sammen efter tur, fik han øje på to grønne øjne der kiggede nysgerrigt mod ham gennem en sprække i væggen.

"Åh, det er den datter jeg fik med min første kone," sagde havmanden. "Hun er lidt sky. Hendes mor var et menneske, så hun ser ikke helt normal ud." Det sidste hviskede havmanden lavmælt bag en finnet hånd, og så sagde han højt: "Kom frem, min pige, og hils på den mand der reddede mig."

Efter en smule tøven svømmede pigen så frem, og dragesønnen gjorde store øjne. Hendes underkrop var skællet som hos resten af hendes familie, men det var ikke en fiskeunder-

krop.

I stedet havde hun to lange, slanke ben med bølgende, lysegrønne finner på læggen. På overkroppen og i ansigtet var hendes hud lyserød som hos de mennesker dragesønnen havde mødt på sin færd, og hovedet var omkranset af en sky af hår der havde samme røde farve som korallerne omkring dem.

Hun svømmede frem og hilste genert på dragesønnen som blidt kyssede hendes hånd, sådan som han havde set menneskene gøre når de hilste på fornemme fruer. Hans gyldne øjne mødte hendes grønne, og det varede længe før nogen af dem så væk.

Havmanden og hans kone sørgede for den fineste mad til deres gæst: Østers, fiskeruller kogt i varme kilder, små levende blæksprutter, tangpostej og meget mere. Også en flaske fin vin fra menneskenes land blev der åbnet, men den blev ikke drukket, i stedet bredte den sig i vandet som en slags røgelse. Alle havmandens børn var fascineret af den store, skællede dragesøn, men mest interesseret af alle var den ældste pige, hende der havde menneskeblod.

Da vandet uden for havmandens koralhytte så småt var begyndt at blive mørkere, spurgte dragesønnen pigen om hun ville flyve en tur på hans magiske sky og se solnedgangen. Det ville hun gerne, og sammen satte de sig op på bobleskyen og steg til vejrs. Ikke så snart var de kommet op i luften før de kastede sig i hinandens arme. Han havde drageblod, og drageblod er varmt, men skønt hun havde havvand i blodet, var hendes passion ikke mindre hed.

Mens skyen drev hen over det gyldne penselstrøg som solen malede i vandet, fandt de glæde i det hinanden var, hvor de før havde fortvivlet over det de ikke selv var. Og hvis skyen de lå på, kunne forekomme lidt lyserød, så var det nok bare fordi den blev farvet af strålerne fra den nedgående sol.

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 (medmindre 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, Blågård Plads 5, København N
Gratis filmforevisning arrangeret af foreningen Fantastik og Blågårdens Bibliotek.

Program for 2012:

30/4: *DeepStar Six*

28/5: *Demolition Man*

25./6: *Sky High*

Monsterbiffen

TID: Tredje onsdag i hver måned kl. 19.00

STED: Øbro Jagtvej Bibliotek, Jagtvej 227

Gratis-biograf som viser monsterfilm en gang om måneden!

Program for 2012:

16/5: *Pitch Black*

20/6: *The Host*

Festivaller

Fantasticon 2012

TID: 1-3/6 2012

STED: Kulturstationen Vanløse, Frode Jakobsens Plads 4, 1. sal
Årets store danske festival med forfattere, forskere, paneler, quizzet, marked o.m.a.

Æresgæster: Alastair Reynolds og Ellen Datlow.

www.fantasticon.dk

Finncon 2012

TID: 20-22/7, 2012

STED: Scandic Tampere Cityn, Tampere, Finland
Årets nationale finske festival.

Æresgæster: Lois McMaster Bujold, Liz Williams og Irma Hirsjärvi

<http://2012.finncon.org>

Dancon

TID: 29-30/09 2012

STED: Valby Kulturhus

Con arrangere af Science Fiction Cirklen. Mere info vil følge på:

www.sciencefiction.dk

Chicon 7: The 2012 World Science Fiction Convention

TID: 30/08-3/09 2012

STED: Hyatt Regency, Chicago
Årets store internationale sf/fantasy-festival.

Æresgæster: Mike Resnick, Rowena Morrill, Story Musgrave, Peggy Rae Sapienza, Jane Frank og John Scalzi.

www.chicon.org

Kontrast – Swecon 2012

TID: 5-7/10 2012

STED: Hotell Gillet, Uppsala

Årets nationale svenske festival
Æresgæster: Joe Abercrombie, Kelly Link, Peter Watts, Sara Bergmark Elfgren, Mats Strandberg og Niels Dalgaard.

www.kontrast2012.se

World Fantasy Convention 2012

TID: 1-4/11 2012

STED: Sheraton Parkway Toronto North Hotel, Suites & Conference Centre, Toronto, Canada
Næste års internationale fantasy-festival. Tema: Northern Gothic Fantasy og Urban Fantasy.

Æresgæster: Elizabeth Hand, John Clute, Richard A. Kirk, Gary K. Wolfe, Tanya Huff og Charles de Lint.

<http://wfc2012.org>



DANSK STAR WARS LOGE i samarbejde med TAASTRUP MEDBORGERHUS
præsenterer

STAR WARS WEEKEND III

TAASTRUP MEDBORGERHUS, TAASTRUP HOVEDGADE 71, 2630 TAASTRUP

26. & 27. MAJ 2012 KL 10-17

**MØD NOGLE AF DINE FAVORIT
SKUESPILLERE OG FÅ DERES *AUTOGRAF**



SHANE RIMMER

JAMES BOND
Star Wars, Batman



JEROME BLAKE

STAR WARS
The Fifth Element



ALAN RUSCOE

STAR WARS
Doctor Who

STORT STAR WARS & SCI-FI MARKED

Alt hvad hjertet begærer af merchandise fra bl.a.



Mød skuespillere fra bl.a. Star Wars & James Bond og køb deres *autograf,
Konkurrencer, Mød Darth Vader & Jedi riddere med flere fra Star Wars,
Fægte arena med Skywalker.dk, Udstillinger fra bl.a. James Bond / Knud Braagaard,
og Byggepladen, Intergalaktisk frokost i cafeen og meget mere.

ENTRÉ 30,- PR DAG

(Familiebillet til 4 personer kan købes for 100,- pr. dag)



CENTERSLAGTEREN
www.slagterfinn.dk



www.fuglsang.biz



**SE MERE INFORMATION PÅ
WWW.DANSKSTARWARSLØGE.DK**

Gæster kan aflyse pga. arbejde. *Autografer betales ved siden af billetten.

Prisen på autografer bestemmes af gæsterne, og er inklusiv et 20cm x 25cm fotografi. Priserne vil blive oplyst nærmere dagen.