

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

50KR.

22

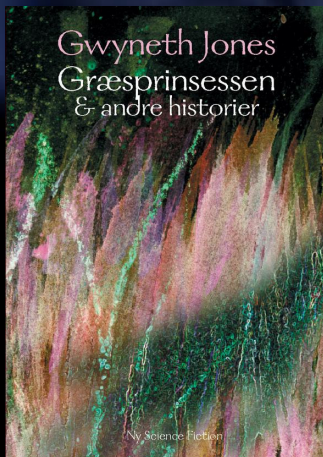
EFTERÅR
2009

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK



NY SCIENCE FICTION



Græsprinsessen & andre historier

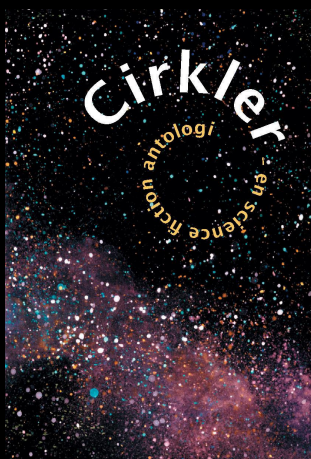
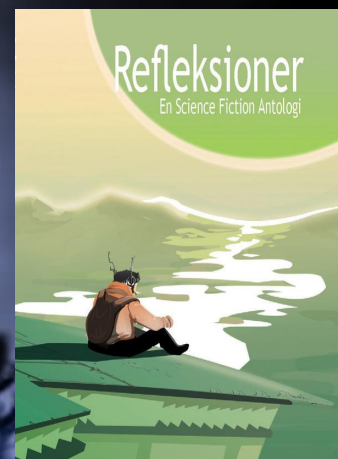
Fem oversatte historier samt to essays af den britiske forfatter Gwyneth Jones. Jones spænder meget vidt, fra ren røverhistorie-fantasy til meget dybsindig science fiction, og er samtidig en meget skarp anmelder og kritiker. Samlingen her forsøger at få lidt af det hele med. Indeholder blandt andet det meget specielle eventyr om *Græsprinsessen* og et essay om nogle af de problemer der er med at skrive science fiction.

Pris 160 kr.

Refleksioner

En samling science fiction-noveller af danske forfattere. Som i forgængeren *Cirkler* er der et bredt udvalg af forskellige typer historier – satire, cyberpunk, space opera og meget mere. Læs om manden der er besat af at få repareret den gamle radio han har nede i kælderen, den udsendte journalist der har fået til opgave at skrive om universets kedeligste planet og meget andet.

Pris 190 kr.



Cirkler

Forlagets første antologi fra 2007 med danske science fiction-noveller.

Pris 98 kr. Ved samtidig køb af en anden bog fra forlaget gives 50% rabat på Cirkler.

Bogbestillinger og forespørgsler kan sendes til sf@flasch.dk. Der lægges et fast gebyr på 30 kr. til porto og forsendelse på alle ordrer, uanset størrelse.

Se også hjemmesiden www.nysciencefiction.dk.

Fantasy-antologi

Ny Science Fiction planlægger at udgive en antologi med dansk fantasy. I den forbindelse udskrives en novellekonkurrence, hvor præmien blot består i at få sin novelle trykt.

Fantasy vil groft sagt sige at historien foregår i et univers hvor magi er virkelig. Fantasy-beslægtede genrer som magisk realisme og new weird accepteres også.

Noveller på mellem 2000 og 10000 ord foretrækkes.

Bidrag sendes til fantasy2010@flasch.dk senest 1. september 2010.

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 22, efterår 2009

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 © indlæggerens ophavsmænd.

Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen
Tlf. 32 55 04 60
himmelskibet@fantastik.dk

Dette nummers redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

HIMMELSKIBET udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreningen Fantastik modtager bladet gratis. Institutionsabonnement koster 200 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 200 kr. til konto i Amagerbanken 5230 0001514301. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende en e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgpris: 50 kr./stk.

Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen
Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri

ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #23: 5/1 2010

Annoncepriser:

Omslag, bagside: 400 kr.
Omslag, inderside: 200 kr.
Helside inde i bladet: 150 kr.
Halvside inde i bladet: 100 kr.

Forside: Christian Wichmann
Forside grafik: Michael Bernth
Korrektur: Thomas Winther, Tue Sørensen, Niels Gjerløff, Flemming R.P. Rasch

INDHOLD

Redaktionelt	4
Om fantasy-genren	5
artikel af Georges MacDonad, red. Flemming R.P. Rasch	
Atjuh!	7
novelle af A. Silvestri	
Fantasy i Danmark	14
artikel af Flemming R.P. Rasch	
Fantastisk filateli	16
artikel af Thomas Winther	
Ånden i krukken	20
novelle af Karoline Brogaard	
Star Wars Dag II	25
reportage ved Rasmus Wichmann	
Historien om det magiske (del 1)	27
artikel af Klaus Æ. Mogensen	
Anmeldelser	31
Bøger, tegneserier og film	
Nyt om fantastik	46
af Klaus Æ. Mogensen	
Viking-Con 28	47
reportage ved Rasmus Wichmann	
Nekrolog: David Eddings	49
af Kim Pierri	
Viljen i hjertet	51
novelle af Jakob Svane	
Foreningen Fantastik	54
(samt kalender)	

Redaktionelt

Af Klaus Æ. Mogensen

Billedet her på siden er "A Paladin's Prayer" som Himmelskibet fik tilsendt for flere år siden. Desværre er navnet på ophavsmanden gået tabt i forbindelse med udskiftning af computer, mailsystemer m.v.

Hvis ophavsmanden læser dette, må han gerne sende en e-mail til himmelskibet@fantastik.dk, så sørger vi for at kreditere ham i næste nummer.

Dette nummer af *Himmelskibet* har fantasy som tema. Vi bringer bl.a. de to vinternoveller fra Fantastiks novellekonkurrence 2009, der havde *fan fiction* som tema. Begge noveller falder solidt inden for fantasy-genren. Dertil byder vi på en række artikler om fantasy-genren, og vi har en masse anmeldelser af fantasy-film og -bøger.

Da redaktøren begyndte at læse fantastisk litteratur i begyndelsen af 1970'erne, var der stort set ingen der læste fantasy – begrebet var knapt nok kendt i Danmark. Det var science fiction, som de danske fans læste, diskuterede og skrev om og som danske og udenlandske forlag sprøjtede ud i stride strømme. I dag er det anderledes – nu er det fantasy, der er 'hot', og selv meget af den populære science fiction har fantasy-elementer eller er forklædt som fantasy (læs fx anmeldelsen af Charles Stross' *The Family Trade* senere i bladet).

Hvorfor er dette skift sket? En del af forklaringen kan være at videnskaben og teknologien i dag er så avanceret, at enhver troværdig fremskrivning af teknologi mere end nogle få årtier vil resultere i en verden, der er meget mærkelig og svær at forstå. Det kan også forklare hvorfor meget af det science fiction, der bliver skrevet i dag, er 'retro' i den forstand at det efterligner gamle dages science fiction uden hensyn til at selv nutidens teknologi gør datidens fremtidsforestillinger umulige. Hvem har brug for gæve rumjagerpiloter og opdagelsesrejsende, når robotstyrede sonder er både billigere og bedre? Så er der bedre plads til personlig heroisme i fantasy.

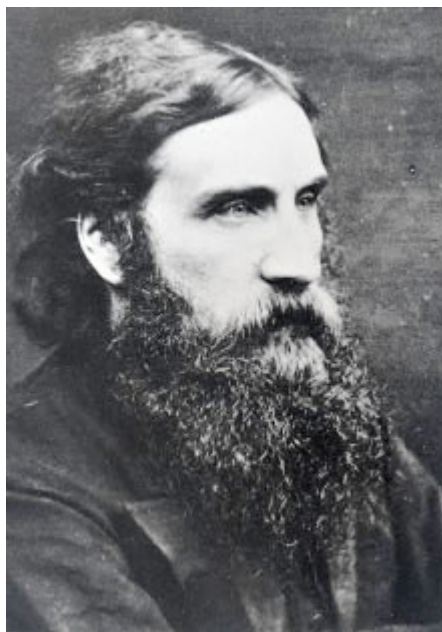
En mere social forklaring kan være at vi i en verden med korrupte politikere og grådige finansfolk har brug for at blive mindet om renere idealer. Verden bliver ikke forandret før nogen drømmer om en bedre.



Om fantasy-genren

Af George MacDonald
forkortet og med noter
af Flemming R.P. Rasch

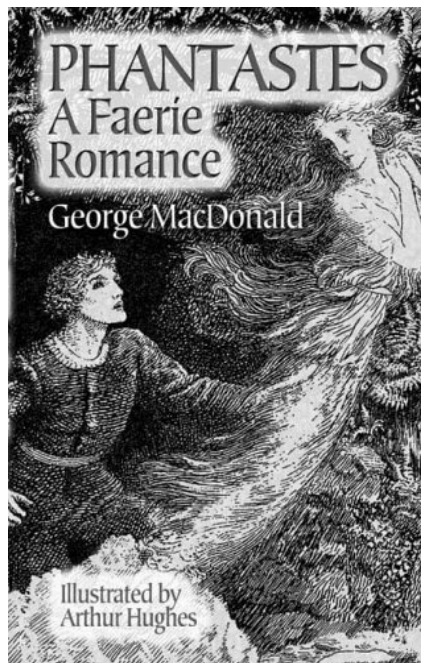
George MacDonald (1824-1905) var en skotsk præst og forfatter som af nogle regnes for den første egentlige fantasy-forfatter med værker som fx Phantastes, The Princess and the Goblin, og Lilith. Her er en forkortet udgave af hans essay om fantasy fra 1893.



Hvad er egentlig fantasy, og hvad adskiller god fantasy fra dårlig fantasy? Enhver har sit svar på det spørgsmål, men nogles mening er måske mere interessant end andres. For eksempel kunne man høre på hvad George MacDonald har at sige.

George MacDonald (1824-1905) var en skotsk præst og forfatter som af nogle regnes for den første egentlige fantasy-forfatter. Han skrev fantasy både for børn og for voksne og var en både meget populær og meget respekteret forfatter. Senere fantasy-forfattere som J.R.R. Tolkien og C.S. Lewis var tydeligt påvirkede af MacDonald.

Her følger – i en forkortet version – et essay MacDonald skrev om fantasy-genren ("The Fantastic Imagination", 1893). Efter at have konstateret at det er umuligt at definere præcis hvad et eventyr (fairytale – som MacDonald kalder genren, betegnelsen 'fantasy' kom først langt senere) er, bortset fra at *Undine* (formentlig romanen af den tyske forfatter Friedrich de la Motte Fouqué) er det bedste der er skrevet, fortsætter han:



“... Men jeg vil bare sige nogle ting som jeg mener kan være nyttige, hvis man vil læse den slags eventyr som jeg vil kunne finde på at skrive og ville holde

af at læse, på den rigtige måde.

Nogle tænkere ville føle det som et stort handicap, hvis de kun kunne bruge hvad der findes i virkeligheden, eller kun kunne opfinde ting som overholdt de love der gælder for den verden vi kan sanse. Men det betyder ikke at de ønsker at blive fri af love. Intet lovløst kan berettige sin egen eksistens eller hvorfor det skulle have bare en lighed med liv.

Den virkelige verden har sine love, og ingen må lave om på dem, hverken i fremstilling eller brug. Men det er tilladt at foreslå andre slags love, og man kan, hvis man har lyst, opfinde sin egen lille verden, med sine egne love, for det kan give en fornøjelse at finde på nye ting – det nærmeste man måske kommer på skabelsen. Når disse ting er baseret på gamle sandheder, kan vi kalde dem Forestillinger, når de er rene opfindelser, uanset hvor pæne, vil jeg kalde dem Fantasier. I begge tilfælde har der været love på spil.

Når man først har fundet på sin verden, skal man sørge for at disse love er i harmoni med hinanden og at man overholder disse love når man skaber sin verden. Det øjeblik man glemmer blot en af dem, bliver historien – ud fra ens egne postulater – gjort utroværdig. For at vi kan tilbringe et øjeblik i den forestillede verden, kræver det at dens love blive overholdt. Bliver de brudt, hopper vi ud af den. Forestillingsevnen i os, som er nødvendig for at vi kan underlægge os en anden persons forestillinger, vil ophøre med at fungere i det øjeblik en lov overtrædes. Hvis for eksempel væsenerne i en børnevenlig del af eventyrland pludselig begynder at tale moderne storbyslang, ville det ikke forvandle et fortryllende eventyr til en tarvelig parodi? Den verden man finder på, kan være tåbelig eller udspekuleret, men hvis man ikke overholder sine love, eller laver modstridende love, så modsiger man sig selv og er dermed en dårlig kunstner. Man behandler ikke sine instrumenter ordentligt el-

ler har ikke fået dem stemt. Den menneskelige forstand er skabt af love, den tænker i love, opholder sig ved love og udvikler sig ved love, og derfor er det kun gennem love den kan opnå resultater. Uharmoniske, usammenhængende ideer kan dukke op, men hvis man prøver at bruge dem, vil ens værk blive kedeligt og man vil miste interessen for det og opgive det. Love er den jord i hvilken skønhed kan gro, skønhed er det eneste som sandhed kan iklædes, og du kan kalde den skræddermester som tilpasser tøjstykkerne for Forestillingen og den lærling som syr dem sammen for Fantasien. Ved at følge lovene arbejder den skabende som sin egen skaber, mens den der ikke følger love, er som en der samler en bunke sten sammen og kalder det for en kirke.

I moralens verden er det anderledes: Der kan man klæde sig som man vil og forestille sig hvad man vil, så længe man ikke opfinder noget. Man må under ingen omstændigheder lave om på lovene. Man må ikke rode med det der vedrører levende mennesker. De love der vedrører menneskets ånd, må overholdes både i denne verden og i de verdener man opfinder. Der er intet galt i at opfinde en verden hvor ting frastøder hinanden i stedet for at tiltrække hinanden, men det vil være ondskabsfuldt at skrive en historie hvor en der kaldes god altid gør onde ting, eller hvor en der kaldes ond altid gør gode ting. Det ville være aldeles lovløst. Når det handler om den fysiske verden er det tilfaldt at opfinde, men i moralske spørgsmål må man overholde lovene og også tage dem med ind i sin opfundne verden.

...
Et eventyr er ikke en allegori. Der kan være en allegori i det, men det er ikke en allegori. Det kræver noget af en kunstner at lave en allegori som ikke gør os trætte i ånden. En allegori er enten et mesterværk eller et makværk.

Et eventyr er som en sommerfugl eller en bi, flyver omkring

og nipper til blomsterne uden at skade dem. Det sande eventyr er efter min mening som en sonet. Vi ved at et digt betyder noget, og ved at det taler med en passende vaghed og vælger sine metaforer tilstrækkeligt løst, kan tanker mødes i en fortolkning af digtet, og resultere i en mere eller mindre tilfredsstillende følelse af samhørighed. Men hvis to eller tre mennesker satte sig ned og hver skrev hvad digtet betød for ham, hvor tæt ville det da komme på at blive en enkelt sammenhængende ide med digtet? Nok ikke meget. Vi ville opdage at der var blevet vagt beslægtede, men ikke identiske følelser, men næppe en fælles tolkning. Betyder det at der er noget galt med digtet?

...

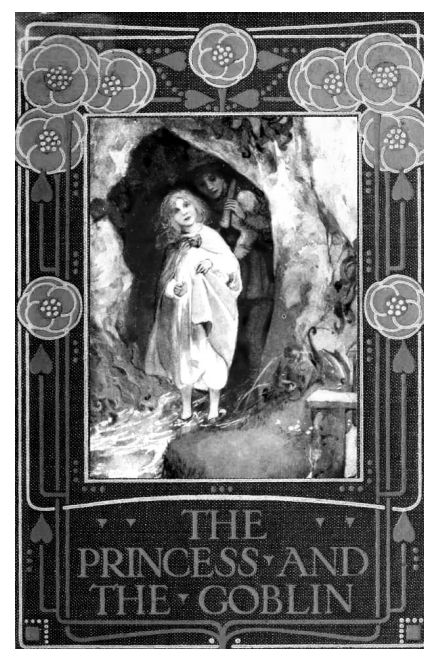
Jeg siger det igen: Hvis jeg ikke kan tegne en hest, vil jeg heller ikke skrive "Dette er en hest" under det som jeg forgæves forsøgte at få til at ligne en hest. Enhver nøgle til et stykke fiktion ville være næsten lige så absurd. Fortællingen er der for at den skal vises frem, ikke for at den skal gemmes af vejen. Hvis du ikke kan få øje på den i vinduet, så lad være med at åbne døren for den, men lad den blive stående ude i kulden. At bede mig om en forklaring på hvad jeg mener med mit værk ville svare til at sige; "Roser! Kog dem, ellers vil vi ikke have dem!" Mine fortællinger er måske ikke roser, men jeg nægter at koge dem. Så længe jeg tror at min hund kan gå, vil jeg ikke stille mig op og gå for den.

Hvis en forfatters mål er er overbevise læseren ved hjælp af logik, så må han gøre sig stor umage for ikke at blive misforstået, men hvis hans mål er at bevæge ved at antyde noget, at få læseren til at forestille sig noget, så må han ramme læserens sjæl som vinden spiller på en vindharpe. Jeg vil vække musikken i min læser. Lad mit eventyr være som en ildflue, der lyser, formørkes, men kan lyse op igen. Hvis den fanges af en som ikke bryder som om dens art, vil den blive en grim og ubetydelig

ting, som hverken kan flyve eller lyse.

Jeg mener at den bedste måde at behandle musik på, ikke er at opfatte den med forstanden, men blot lade den virke på den del af os, for hvilken den eksisterer. Vi ødelægger mange fine ting ved at overfalde dem med forstanden. Den som vil være en mand og ikke vil være et barn, bliver til en lille mand, en dværg. Men han tror selv han er en kæmpe.

Hvis nogle af mine stumper af 'musik' får et barns øjne til at lyse eller får dets mors øjne til at duggle til, vil mit arbejde ikke have været forgæves."



Moderne fantasy har ikke fjernet sig meget fra MacDonalds tanker om genren. Vigtigheden af at lave en gennemtænkt og sammenhængende verden er der stadig. Hans moralske krav til historien er der også i det meste af den fantasy der skives i dag: Kampen mellem gode og onde er ofte central. Den med ikke at skære ting ud i pap – "Dette er en hest"-skiltet og at opfatte fantasy som en slags digt – er måske mere almene regler der gælder for al litteratur, men viser også at problemet med at blive anerkendt som litteratur, er noget fantasy har kæmpet med siden genren blev opfundet.

Atjuh!

Novelle

Af A. Silvestri

Atjuh! vandt Fantastiks novellekonkurrence 2009 med temaet fanfiction, dvs. historier skrevet af fans i en kendt forfatters univers. Atjuh! foregår på Terry Pratchetts Diskverden.

Det var aftalt med Pratchetts agent at denne novelle kun måtte blive brugt i dette nummer af Himmelskibet, og den er derfor fjernet fra den elektroniske udgave.

Fantasy i Danmark

Af Flemming R.P. Rasch

Hvad er vigtigt for danske fantasy-læsere? Hvilke forfattere er de mest populære? Og hvorfor kommer der ikke mere fantasy for voksne?

Artiklen er illustreret med tegninger til Ringenes Herre og Hobbitten af Ingahild Grathmer (Dronning Margrethe).



Hvordan ser det ud med læsning af fantasy i Danmark i forhold til andre lande, og hvis det ikke ser godt ud, hvad kan man da gøre ved det? I sin M.Sc.-opgave (The Robert Gordon University, Aberdeen 2006) undersøger Kathrina Elena Mortensen det danske Fantasy-marked. Undersøgelsen er baseret på optælling af udgivne bøger i en periode, en spørgeskemaundersøgelse over folks læsevaner, samt interviews med forlagsredaktører.

Konklusionerne var blandt andet:

- Mange (voksne) læsere beklagede sig over at det meste fantasy er målrettet børn og/eller unge og ønskede mindre stereotyp og mere alvorlig fantasy. Dette betyder at der er et behov for enten flere oversættelser af engelsksproget fantasy målrettet voksne læsere eller kampagner for at gøre opmærksom på den litteratur som faktisk findes.
- Andelen af den danske be-

folkning som køber fantasy-bøger, er ikke særlig stor. Dels fordi der er 25% moms på bøger (mange lande har ingen eller lave moms på bøger, sådan som vi i Danmark har det for f.eks. aviser), men også fordi bøgerne er målrettet børn og teenagere, som sjældent køber bøger til sig selv. Derfor anbefales det at nedsætte eller fjerne moms på bøger, lave forsøg med at fjerne hardcover-fasen af publikationsprocessen for visse bøger, samt udforske nye markedsførings-teknikker for at nå ud til det voksne publikum og dermed gøre det rentabelt at få lavet flere oversættelser.

- Der findes ikke nationale bestsellerlister for dansksproget og engelsksproget litteratur solgt i Danmark, så det er svært for potentielle læsere at danne sig et billede af markedet.

- Selv om det efterhånden er blevet accepteret at både børn og voksne læser fantasy, er det stadig en genre som mange anmeldere og medlemmer af den kulturelle elite ser ned på.

I spørgeskemaundersøgelsen var de ting der blev lagt mest vægt på af læserne (vigtigste først):

- Troværdig verden (19)
- Godt skrevet (14)
- Humor/sarkasme (12)
- Fortællingens dybde (10)
- Udvikling af personer (9)
- Gang i handlingen (8)
- Et godt plot (7)





- Uforudsigeligt plot (6)
- Letlæst (6)

(Man blev spurgt om sin yndlings-fantasyforfatter og bedt om at angive hvad der var specielt godt ved denne forfatter. Tallene angiver antal der angav det).

De femten mest populære fantasy-forfattere var (i rækkefølge):

- J.R.R. Tolkien (71%)
- J.K. Rowling (68%)
- Bjarne Reuter (56%)
- C.S. Lewis (55%)
- Stephen King (54%)
- Terry Pratchett (33%)
- Ursula Le Guin (28%)
- Philip Pullman (22%)
- Lene Kaaberbøl (21%)
- Anne McCaffrey (21%)
- Judith Tarr (14%)
- Josefine Ottesen (14%)
- Knud Holten (13%)
- George R.R. Martin (9%)
- Robert Jordan (9%)

(Andel der både havde læst og synes godt om forfatteren).

Mht. udvælgelsen af hvilken

bog der skal læses, var de vigtigste faktorer (vigtigste først):

- Anbefalinger fra familie og venner (75%)



- Kender forfatteren (72%)
- Kender genren (71%)
- Sproget (dansk, engelsk eller...) (63%)
- Omslagstekst (45%)
- Anmeldelser, inklusiv på nettet (44%)
- Prisen (44%)
- Format (hardcover, paperback eller ...) (28%)

- Forside-design/farve (21%)

(Andel der anså det for vigtigt eller meget vigtigt).

Som man måske kunne have gættet, er det ikke mange danske forfattere der læses. Kun Bjarne Reuter kan følge med de mest populære engelsksprogede. Det skyldes måske at hans fantasy-bøger er mere læste, fordi han generelt er en populær forfatter. Nu er undersøgelsen jo et par år gammel, så det kunne være interessant at se om der er sket noget i mellemtiden. Har for eksempel forlaget Phabel og en meget produktiv forfatter som Lise Bidstrup betydet noget?

Men hvis der er sket noget, er det primært for fantasy til børn og unge. Som jeg ser det, er pro-

blemet med det ringe udvalg af fantasy til voksne at næsten ingen skriver det, dvs. næsten ingen læser det, så det for forlagene ser ud som om der ikke er et marked for det. Derfor er det meget svært at få det udgivet, hvilket igen bevirker at få forfattere tør skrive i genren. Man kan håbe på at flere forlag tør satse på at udgive voksen-fantasy fremover, nu hvor mange af dem der startede med at læse Harry Potter m.m. som børn, er ved at blive voksne og måske gerne vil læse noget andet, men ikke helt vil opgive fantasy-genren. Men det bliver ikke nemt; som det fremgår af ovenstående, er det læserne lægger mest vægt på, når de køber bøger, kendskab til forfatter og genre samt personlige anbefalinger.



Fantastisk Filateli

Af Thomas Winther

Der udgives årligt hundredvis af frimærker rundt om i verden, og fra tid til anden dukker der et mærke op hvis motiv er hentet i de fantastiske genrer.



Der er mange måder at lade sin interesse for de fantastiske genrer komme til udtryk. Nogle holder af at se film og læse bøger i genren, mens andre ikke kan holde sig fra selv at skrive i eller om genren, eller på andre måde bidrage til at udvide området. Endeligt er der også samlerne. Det at samle kan være mange ting. Nogle går efter at samle alt om et bestemt emne eller alt hvad der har med en bestemt forfatter at gøre, men det kan også være at samle inden for en specielt lille niche. En sådan niche kan Fantastisk Filateli sikkert regnes for.

Min egen frimærkesamling blev for et par år siden fundet frem efter at have ligget glemt hen i en længere årrække, og jeg begyndte så småt at prøve at få lidt mere styr på indholdet. Jeg havde i sin tid samlet en del mærker med rumfartsmotiver. Langt de fleste af mærkerne var fra lande der aldrig selv har været i nærheden af at sende raketter ud til stjernerne. Disse lande har derimod udgivet mærkerne da de vidste at der var mange, som mig, der samlede på den slags motivmærker. Mærkerne er oftest kommet direkte fra trykkeriet til stempling, og derefter til firmaer der pakkede motivpakker. Oftest er dette pakker med 100 eller 200 mærker sorteret efter motiver, som samlere så kan købe. Ved at lave en masse af sådanne mærker med populære motiver har nogle lande fået udenlandsk valuta ind i statskassen, men gør også at for en samler, er mange af disse mærker ikke særligt interessante at samle på.

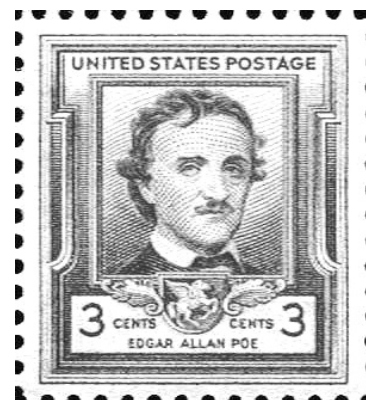
Jeg valgte at omlægge samlingen til at have fokus på mærker der bærer illustrationer fra litteratur og film inden for de fantastiske genrer; det jeg kalder Fantastisk Filateli.

Litteraturen

Der er udkommet en del mærker i forbindelse med mærkedage for enten en forfatter eller et værk.



Herhjemme i Danmark er der således udkommet H.C. Andersen mærker i forbindelse med 100 året for udgivelsen af *Den grimme ælling* og *Den lille havfrue* (1935), 100 året for hans død (1975) og selvfølgelig i det store H.C. Andersens år 2005 hvor det var 200 år siden han blev født. Det år var der mindst 44 lande der udgav HCA mærker, så på det punkt må det siges at det er lykkedes at sprede fejringen ud i verden. I alt fordoblede dette antallet af HCA mærker der er udkommet igennem tiden.



Generelt er der ikke mange forfattere der kan måle sig med HCA hvad angår antallet af udgivne frimærker, i hvert fald ikke inden for de fantastiske genrer. Fx. er der kun kommet et par mærker med Edgar Allan Poe (bl.a. et i 1949 i forbindelse med 100 året for hans død, og i 2009 i anledning af 200 året for hans fødsel). En anden af de store forfattere der er blevet foreviget på mærke, er H.G. Wells. I 1995 udkom en serie på 4 mærker der hver var inspirerede af forskellige af Wells' fortællinger bl.a. *The First Men in the Moon*, den historie der, sammen med Jules Vernes *From the Earth to the Moon*, var inspirationen til 1902

filmen *Le Voyage dans la lune* (A Trip to the Moon). Filmen varede 14 minutter og regnes for at være den første science fiction-film. Den var instrueret af Georges Méliès, som regnes for så stor en filmmand inden for fransk film, at de i 1961 udgav et mærke i forbindelse med 100 året for hans fødsel. Bag et portræt af Méliès på mærket ses en biografsal hvor det netop er *Le Voyage dans la lune* der vises.



Jules Verne kan måle sig med HCA i antallet af mærker der er udkommet med motiver fra deres historier. Fælles for dem begge er, at det er historier som er velkendte, og handlingen i historien er ud i det fantastiske der gør sig godt som motiver. 2005 var også et mærkeår for Jules Verne, da det her var 100 år siden han døde, hvilket mindst 28 lande markerede med frimærkeudgivelser. 50 år tidligere var det første Jules Verne-frimærke udkommet, i anledning af 50-året for hans død. Naturligt nok var det også et fransk mærke.



I år 2000 skulle der have været afholdt en international Science Fiction-con i Israel, med navnet ArmageddonCon. I den anledning udgav det Israelske postvæsen 3 mærker med de berømte forfattere Jules Verne, H.G. Wells og Isaac Asimov. ArmageddonCon blev aflyst, men frimærkerne har vi dog alligevel.



Manden bag frimærkeprojektet var oversætteren Dr. Emanuel Lottem, og en af hans ideer med projektet var ikke kun at gengive illustrationer fra forfatternes værker, men også kæde dem sammen med hebraiske legender. Således er der på Asimov-mærket en robot (*I Robot*), samt en illustration af legenden om den levende lermænd Golem. Arthur C. Clarke havde også været overvejet til mærkerne, men da mærkerne også bærer et portræt af forfatterne, og Israel har en lov, ligesom det er gældende i flere andre lande, der siger at man ikke må afbillede nulevende personer på frimærker, kom der ikke et mærke til ære for ham (han døde som bekendt først i 2008).

I England har man valgt at markere flere bøger med frimærker. Således har henholdsvis James Bond og Harry Potter-bøgerne fået hver deres frimærkeserie. I 2004 var det 50 år siden første bind af Tolkiens *Ringenes Herre* udkom, hvilket blev markeret med 10 mærker, alle med J.R.R. Tolkiens eller hans søn Christopher Tolkiens illustrationer til bøgerne. Bogen om *Hobitten* var allerede i 1998 blevet gengivet på et mærke i serien *Magical Worlds*, med motiver fra klassiske fantasy børnebøger. Ud over *Hobitten* var bl.a. *Through The Looking Glass* af Lewis Carroll og *The Lion, The Witch and the Wardrobe* af C.S. Lewis med i denne serie.

Der er kommet to amerikanske serier der tager udgangspunkt i science fiction generelt, og ikke en bestemt forfatter. Dette er serien *Space Fantasy* (1993) og *Space Discovery* (1998), hvor mærkerne i begge serier ser ud til at være inspireret af science fiction-magasiners forsider.

Filmmerchandise

En af de ting der for alvor startede med *Star Wars*-filmene var merchandiseindustrien, noget der gør at der stadig, hver gang en større filmsatsning bliver lanceret, skydes en masse produk-

ter på markedet der kan øge indtjeningen. På New Zealand hoppede man med på denne bølge i forbindelse med *Ringenes Herre*-filmen. Til hver af filmene er der ca. 10 mærker, som blev solgt i ark, specialark, *presentation packs*, og på specialpostkort. Disse må have solgt godt, for man lavede også mærker i forbindelse med genindspilningen af *King Kong* og i forbindelse med *Narnia*-filmen.

Star Wars-frimærkerne så vi først i forbindelse med 30 års-jubilæet for premieren på *A New Hope*. Motiverne er dog hentet fra såvel de oprindelige 3 film, samt fra de nyeste. Hvilke figurer der skulle afbildes, blev bl.a. valgt via en afstemning på nettet.

E.T.'s cameo-optræden i *Star Wars Episode 1* var trods alt ikke nok til at få ham med på *Star Wars*-arket. Der er allerede udkommet to E.T.-mærker, et i serien *American Film Making: Behind the Scenes*, hvor special effect-mærket var af en E.T.-model (makeup-mærket er med en der får lagt en Frankenstein makeup). Tidligere var E.T. også med på et mærke i serien 1980s *Celebrating the Century*.



I 1999 udkom der i England serien *Millennium Series: The Entertainers' Tale*, hvori der var et mærke fra tv-serien *Dr. Who*. Jeg ved ikke om det var for ikke at skulle vælge hvilken doctor man skulle vise, eller om et billede af en Tardis ville være for kedelig, men valget faldt på en Dalek.



Horrormærker

Lon Chaney's familie ville gerne være med til at sikre deres berømte familienavn for eftertiden, og mente at det at udkomme på frimærke, ville være en passende måde at hylde de to skuespillere i familien. Dette var det amerikanske postvæsen for så vidt enige i og Lon Chaney kom med i en serie der hylder stumfilmens stjerner. Chaney kom med i kraft af sin rolle som *The Hunchback of Notre Dame*. Familien ville dog gerne have at både Lon Chaney Senior og Lon Chaney Junior blev hyldet, så de arbejdede videre med projektet og fik familierne til Bela Lugosi og Boris Karloff med på ideen, og i 1997 udkom så serien *Classic Movie Monsters*, hvor begge Lon Chaney var med, samt Lugosi som *Dracula*, og Karloff var på to mærker som henholdsvis *Frankenstein* og som *The Mummy*.

Dracula, *Frankenstein* og *The Mummy* var igen på mærkerne i 2008, denne gang var det for at hylde Hammer-studierne. Ved dette filmstudie var det Peter Cushing og Christopher Lee der var horror-stjernerne, så det er da også dem der er gengivet på mærkerne.



Mens dette var klassiske film monstre, så udkom der også i 1997 en serie med klassiske litteraturmonstre fra britiske forfat-

tere, herunder selvfølgelig både *Dracula* og *Frankenstein*. De andre monstre var *Dr Jekyll and Mr Hyde* af Robert Louis Stevenson og Sherlock Holmes-historien *The Hound of the Baskervilles* af Arthur Conan Doyle.

Sir Arthur Conan DoYLES fortælling om Sherlock Holmes er flere gange blevet afbilledet på frimærker. I 1993 udkom 5 mærker, hvor der på hvert af dem skulle være gemt et af bogstaverne i forfatterens efternavn DOYLE.

Endeligt bør det nævnes at der i 1998 udkom et mærke der hylder Alfred Hitchcock i serien *Legend of Hollywood*.

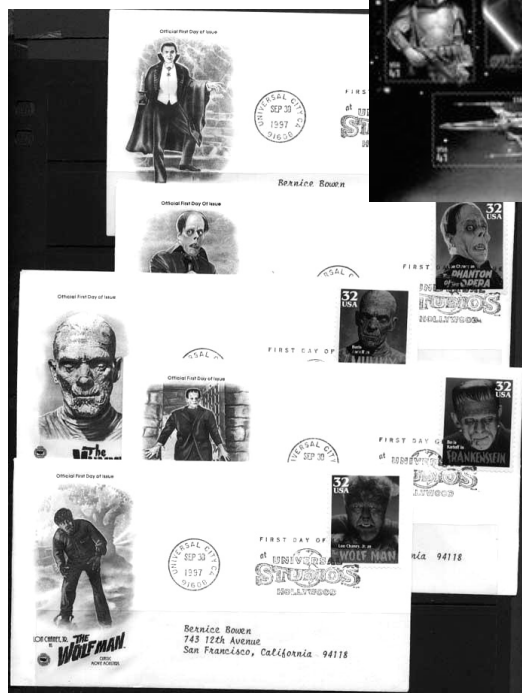
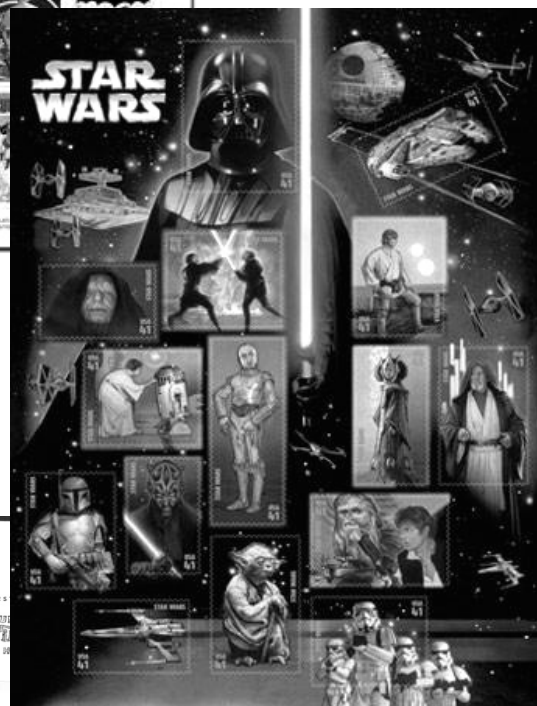
Tegneserier

Lige som med litteraturen er der også en række tegneserier og tegnere, der er blevet hyldet på mærker. I 2007 udkom der et ark hvor alle 24 Tintin-forsider var afbilledet. Anledningen var 100 året for fødslen af Tintins skaber Hergé (Georges Remi).

De amerikanske superhelteforlag Marvel og DC har hver fået et ark hvor flere af deres største helte er blevet gengivet. Der er et mærke med et portræt af helten, samt et mærke med en klassisk forside fra seriebladet.

På den danske scene udkom der i 2002 serien *Danske tegneserier og -film for børn*, hvor bl.a. Peter Madsens gengivelse af de nordiske guder kom på frimærke. De andre mærker i serien var med Rasmus Klump, Cirkeline og Jungledyret Hugo. I 1992 udkom serien *Danske tegneseriefigurer*, der dog var uden fantastisk islæt over de valgte serier, som bl.a. var *Egoland* og *Simple striber*.

De mærker jeg har nævnt og/eller vist er kun et lille udpluk af de mærker man ville kunne forbinde med fantastisk filateli. Der er flere af de tidligere nævnte rumfartsmærker, som er tydeligt science fiction-inspirerede og derfor også har overlevet over i denne samling. Der er som sagt mange måder at samle inden for de fantastiske genrer, og her var blot et bud på en af dem.



Ånden i krukken

Novelle

Af Karoline Brogaard

Karoline Brogaard er 12 år og bor i Fuglebjerg på Sjælland. "Ånden i krukken" vandt ungdomskategorien i Fantastiks novellekonkurrence 2009.

Illustrationer er billedmanipulation ved Klaus Æ. Mogensen.

Biancas søster var død. Længere var den ikke. Det var et trafikuheld, og hun var allerede forblødt, da de nåede sygehuset. Biancas forældre havde nu besluttet at liget skulle brændes.

Bianca

Bedemandens forretning var et koldt og stilrent sted. Der stod kunstige lyserøde blomster i vinduet, væggene var ferskenfarvede, og luften var tyk. Fra det øjeblik jeg trådte ind i rummet, ønskede jeg kun at komme ud igen. Men da Bedemanden Eliot trådte frem, kunne butikken være lige meget. Eliot havde brunt, fedtet hår og en skaldet isse. Det eneste der var større end hans øjenbryn, var hans usædvanlige store ølmave. Bedemanden havde taget et sort jakkesæt på med en halvt vissen rose i lommen. Han var en af den slags mennesker man kender ud og ind, bare ved at se på ham. En usympatisk type, der ikke var egnet til sit job, spiste tunsalat (at dømme efter hvad der sad mellem hans tænder), gik til kedelige fester, råbte efter sin kone og elskede en god cigar.

Mine tanker blev afbrudt af min mor. Eliot var begyndt at finde de dyreste krukker frem, og min mor rablede løs om farver og former på dem: "Hvad siger du så mus, er den der ikke bare flot?"

Jeg kiggede med tomme øjne på hende og sagde: "Nej." Derefter løftede jeg en finger og pegede på en slank, blålig en. "Men den dér er."

Det blev selvfølgelig ikke den, men en kedelig sort krukke med sølvkanter. Suk. Men da vi var kommet hjem og jeg var alene ude i bryggerset, kunne jeg nu alligevel ikke lade være med at tage den op og holde den. Der var noget ved den. Jeg kunne ikke sådan lige forklare det, men speciel var den altså. Forsigtigt tog jeg låget af. Mit blik blev mødt af to gule øjne fra mørket dernede. Jeg skreg.

Joshua

Forestil dig at ligge sammenfoldet i en krukke i 2 år. Det kan da

ikke være så svært at forstå, at da den lille pige åbnede låget, skreg jeg med hende. Jeg havde sådan håbet at bedemandens forretning havde ligget i det syvende univers, og ikke i menneskenes. Det skulle blive svært at få pigen til at lytte til mig. Meget svært.

"Hvem ... hvem er du?" sagde pigen med en svag skælvende stemme, da jeg, en livsform som lidt lignede en tåge med øjne, krøb ud af krukken. "Jeg er Joshua Selvadone, 3. rangs ånd fra det sjette univers, født d. 7. april i år 664 før Kristi fødsel og fanget af krukken d. 4. august i år 2007 efter Kristi fødsel. Hvem er du, lille pige?"

Hun missede lidt med øjnene. "Mor ... far! Åh de er til selskab! jeg he...hedder Bianca ... hvad er du?"

Bianca lå stadig krympet sammen henne i hjørnet af lokalet. Hendes arm var blå af nivemærker, og jeg kunne fornemme, at hendes hjerte bankede hurtigt. Hun rettede sig op. "Kan du så opfylde ønsker?" Nu kiggede hun mistroisk på mig. Jeg sukkede dybt. "Nej, jeg er jo en 3. rangs ånd... Jeg bliver nødt til at blive til en 2. rangs ånd for at kunne opfylde ønsker."

Bianca så lettere skuffet ud. Måske havde hun et stort ønske. Et ønske hun brændte så meget for blev til virkelighed, at hun ville gøre alt for det. Jeg rømmede mig. "Men hvis du vil hjælpe mig med at blive en 2. rangs ånd, så vil jeg love dig at opfylde et af dine ønsker."

Hun nikkede. "Fint, hvad kan jeg så hjælpe dig med Joshua Selvadone?"

Tavsheden lagde sig tungt i et par sekunder.

"Jo, ser du for at rykke en rang op, skal man stille sig på Ravnemånebjerg og sige en remse. Ravnemånebjerg ligger i grænseskovene, som ligger i det syvende univers, også kendt som Fuglenes univers. Gamle bøger har nemlig sagt at vi, ånder, stammer fra fugle. Fuglenes univers er beboet af små strudse, store spurve, kæmpe rovfugle og mange andre slags fugle, for slet

ikke at nævne de mere ondskabsfulde.”

Bianca kiggede på mig med store grønne øjne og sagde: “Jeg har intet problem med bevingede væsner, altså bortset fra papegøjer. I en dyrehandel var der engang en der bed i min finger. Men jeg forstår ikke, hvad du skal bruge mig til.”

“Jo ser du,” fortsatte Joshua, “en ånd må kun bevæge sig 7 millioner milliarder kilometer væk fra sin krukke. Og selvom det lyder af meget, er det ikke nok til at krydse universer. Hvis jeg selv forsøger at røre min krukke, vil jeg brænde op. Jeg skal have en til at bære krukken for mig, og det er det, jeg skal bruge dig til.”

Klokken blev efterhånden 18.00, og Biancas forældre kom hjem. Jeg krøb tilbage i krukken.

Bianca

Cykelhjulene knasede på småstenene da jeg kørte mod skoven. Krukken lå under et lille tæppe, nede i min cykelkurv. Det var altså lidt underligt. Jeg havde set film om spøgelser og havde hørt folk påstå at de havde mødt ånder, men at jeg selv skulle gå hen og møde en, havde jeg ligegodt aldrig regnet med. Alligevel hjalp jeg ham. Fuglenes univers, helt ærligt syntes jeg det lød lidt skræmmende. Jeg havde ingen videre planer om at dø i næbbet på en gigantisk måge. Men mit største ønske opvejede det andet, og jeg trådte lidt hårdere i pedalerne.

Joshua havde lovet mig, at han ville sætte tiden i stå, mens vi var væk. Jeg burde være på vej i skole nu, og jeg ville ikke risikere at min mor igen bestilte tid hos den forfærdelige psykolog. Hårene rejste sig på min arm, bare ved at tænke på hende. Det stramt opsatte hår, de tre plastre på hendes hæl, der dækkede over sår fra hendes stiletter, og så også hendes knivskarpe stemme, der blev ved med at spørge: “Tænker du tit på din søster?” Og ja, selvfølgelig tænker jeg på min søster, når damen bliver ved med at minde

mig om hende! Endelig, nåede vi til den lille lysning i skoven. Der var helt øde. Perfekt.

Joshua

Den lille sø, der kantede sig op til bredden, hvor jeg stod, glimtede mat i det snævre sollys, som træerne havde ladet trænge ind. Mine hænder kørte i stille cirkler, indtil portalen var formet.

“Er du klar?”

Bianca nikkede, selvom hun, hvis man skulle spørge mig, slet ikke så spor klar ud. Hendes skuldre rystede og hendes øjne var uklare. Det var vigtigt, at hun gik roligt ind i portalen, ellers kunne vi blive fanget i intetheden. Min fætter havde været der i to år, han havde skrevet en bog om det. Og tro mig, intetheden er ikke et sted, du vil vælge i rejsebureauets katalog. Hvis stedet stadig er en af valgmulighederne altså. Men der var ikke andet at gøre end at stole på pigebarnet. Jeg krøb ned i min krukke og ventede.

Jeg vågnede ved at låget langsomt blev taget af. Vi stod i en stor skov, anderledes end den vi var kommet fra, mere tropisk i det. Ja, vi var det rigtige sted. Ganske behagelig rejse. Bianca så ud som om hun havde set et spøgelse. Jeg lo lidt for mig selv. Et skridt nærmere 2. rangs status. “Skal vi komme af sted, menneske?”

“Hvilken vej ligger det der ... Månebjerg?” spurgte hun.

“Ravnemånebjerg” ligger, forbi skoven bag ved bjergene og ved siden af Træet Ghamga.” Jeg tog hende op på ryggen. “Og vi tager af sted nu.”

Bianca

Fuglene var smukke ... i striber på tusindvis sad de i trækronerne. Der var, underligt nok, kun småfugle. I flere dage fløj vi. Alle mine menneskelige behov, som sult, tørst eller træthed, var væk. Jeg følte intet, bare sad der, oven på Joshuas gennemsigtige masse og nynnede. Hvad jeg nynnede, har jeg absolut ingen ide om. Ingen mennesker var der at se. Kun fugle. Fuglene så fuldkomne ud som dem derhjemme.

Men hvis man kiggede godt efter, kunne man se noget mere svævende ved deres bevægelser. I et kort sekund følte jeg mig selv som en. Det hele forekom lige pludselig så langsomt, halvt hypnotiseret af fuglene, spredte jeg mine arme som vinger. Krukken, jeg havde haft under min højre arm, faldt ned mellem træerne. Joshua registrerede det straks og dykkede. Han tabte mig og jeg faldt, ligesom krukken ned. Fuglene lettede under mig.

Mine øjne nægtede at åbne sig. De var bange for, hvad de ville se. Jeg aner ikke hvor lang tid, jeg bare lå der. Var det hele bare en drøm? Et fugleskrig lød, og instinktivt røg mine øjenlåg op. Jeg tog en beslutning om at holde dem åbne længst muligt; hvis jeg blinkede, sad min sjæl måske fast i mørket. Nej, det var absolut ikke en drøm, jeg havde hvirvlet mig selv ind i noget, der var fuldkommen uvirkeligt. Jeg tvang, mine ben op. “Joshua ... hvor er du?” lød min stemme, spinkel og ynkelig. Jeg var lidt bange for ham, men der var ikke nogen anden jeg kunne støtte mig op ad, så jeg valgte at stole på ham.

Der var træer overalt omkring mig. Et stort, højt fængsel. Jeg ville aldrig finde ham. Alligevel begyndte jeg at gå. Jeg kantede mig forbi de store planter. Der var intet liv i bunden af skoven. Ingen biller, pattedyr eller for den sags skyld fugle. De holdt sig, skrattende oppe i trækronerne. En lille lyd trængte sig ind i mit hoved. Opslugt af den, søgte jeg i et nanosekund efter noget at forbinde den med. Der var blevet trådt på en kvist bag mig. Eller var det bare mig selv, jeg havde hørt. Nej. Jeg vendte mig om, intet. Min ryg fik sig et lag ny gåsehud. Og mine fødder begyndte utålmodigt at gå videre igen.

“Knæk.” Jeg drejede mig, overraskende hurtigt, og mine øjne nåede lige knapt at registrere noget sort. Jeg samlede mig og sagde højt: “Hvem er du og ... og hvad vil du mig?”

Stilhed. Rystende vendte jeg

mig om igen. Med et chok blev mit blik mødt af to store mørke øjne. De sad klæbet over et gulligt næb, på en sort, lille skabning. I et kort øjeblik havde jeg kun lyst til at sparke den væk, sætte mig ned og tude en så stor sø, der ville rive mig med, på en bølge, ud af denne store, grimme, triste, dumme, fængselscelle af en skov. Hjem til den normale verden. Men jeg skubbede straks tanken væk. Jeg spurgte igen: "Hvem er du og hvad vil du mig?"



De store øjne kiggede underligt på mig, og en rullende lyd kom glidende fra næbbet. Jeg puffede, hårdt og surt, den lille fjerede tingest væk og gik videre. Jeg vidste ikke hvorhen, men håbede det var mod Joshua, der ville tage mig op på ryggen, og flyve mig væk.

Det havde ikke taget mig mange skridt at opdage, at den lille fugl fulgte efter mig. Jeg kaldte den bare Fugl. Jeg var efterhånden lykkelig over at have

den her. Den sagde ikke noget, men ensomheden lå på bunden af kløften og den stod mellem mig og skrænten. Mørket i bunden af skoven blev mørkere, og jeg lagde mig ned for at sove. Mine fingre var krydsede for at Fugl ville blive. Han var indtil videre det eneste levende jeg havde set. Men Fugl forsvandt ikke.

Tårer løb stille og triste ned af mine røde kinder. Jeg ville dø i den her forbandede skov. Det var sikkert. Min venstre fod sov, og det drev mig til vanvid.

"Bump!" Jeg tørrede mudder væk fra mit ansigt. Hvad var jeg snublet over? Fugl kiggede ned på mig. "Drrrrrrrrr..." Den rullende lyd kom dansene fra dens næb og hjalp mig op. Krukken! Jeg havde fundet krukken! Dens overflade skinnede til mig, og sølvstriberne lyste. Jeg tog den op. En lang revne gik lodret, lige igennem den. Den delte sig i to. Mit smil blegnede. Ikke det. Ikke Joshuas hjem. Mit håb havde været, at han havde ligget i den.

Men hvad nu hvis han rent faktisk havde det? Hvad nu hvis han også var revnet. Hvad nu hvi... Jorden jeg stod på styrtede sammen, og jeg faldt ned gennem en lang tunnel. Jeg kunne langsomt se Fugls store øjne forsvinde. Et skrig virkede så enkelt. Så jeg skreg. Jeg skreg og jeg skreg, indtil at min stemme kun var en hæs, pibende, lille lyd. Hvis jeg ikke havde været så forfærdeligt bange, ville det her nok have været den sjoveste rutsjetur i mit liv. Tunnelen var lang og glat, og den drejede hele tiden; den var ikke lavet af jord, men nærmere af en slags ler. Kun salamandere holdt til hernede. Mens jeg gled, havde jeg rigeligt af tid til at tænke over tingene. Hvorfor var jeg lige pludselig brast igennem jorden? Hvor var Joshua? Hvad ventede mig? Og ville den her tunnel aldrig ende? Ti sekunder tog det mig at opdage, at jeg faktisk ikke bevægede mig længere. Tunnelen var fladet ud. Og der var lys for enden.

Joshua

Hvor var krukken? Pigen? Jeg kunne ikke bestemme mig for, hvad jeg skulle lede efter først. Mit liv eller hendes liv. Krukken bevægede sig jo ikke, så det blev Bianca, jeg valgte. Jeg kunne ikke gøre for, at jeg havde tabt hende. Panikken greb mig bare, da krukken styrtede ned. Alligevel hang samvittigheden tungt over mig. Og hvad med krukken? Hvis den var i stykker, ville den ikke kunne stå oprejst på Ravnemånebjerg, som den skulle. Hvis jeg selv skulle holde om den, så den ikke faldt fra hinanden deroppe, ville jeg brænde op, ligesom hvis jeg holdt den, imens jeg krydsede universer. Det var en katastrofe. Ganske enkelt en katastrofe. "Bianca!" begyndte jeg at kalde, højt. Men det var bare ikke højt nok. Fuglenes larm overdøvede det fuldstændig. Og efter flere høje forsøg, gav jeg op. Jeg måtte finde hende selv i stedet for.

Det skulle vise sig at blive sværere, end jeg havde regnet med. Skoven var stor. Jeg begyndte at bevæge mig i retning

af bjergene. Nu tænker du sikkert over, hvordan jeg kunne vide hvilken retning bjergene lå i. Og ser du, ånder har det her indbyggede kompas, der gør at vi altid ved hvilken retning tingene ligger i. Det er uforklarligt, men det er der jo så mange ting der er. Jeg svævede hurtigt forbi store planter, de fandtes tilsyneladende i alle regnbuens farver. De stod maset op af træerne og prøvede febrilsk at få noget sollys ved at nå så højt op som muligt.

Det tog mig ikke lang tid at nå til bjergene. De tårnede sig op, store og mørke. Jeg krøb om bag en af de få buske, der fandtes i området. Jeg var dødtæt. Åh... Jeg ved hvad du tænker. Har ånder virkelig brug for hvile? Og lad mig besvare dit spørgsmål med en hvis fornærmet tone. Jeg er en 3. rangs ånd. Ikke engang 2. rangs ånder kan køre på fuld tryk i en hel uge. Jeg har heller ikke direkte fantastiske evner. Jeg kan lave portaler, sætte tiden i stå og andet småteri. Det hjælper lidt på det, at blive 2. rangs ånd; de kan nemlig antage dyrelignende skikkelser. Men kun 1. rangs ånder kan lave det helt store hokusfokus. Min skinnende masse lagde sig ned over busken. Jeg faldt langsomt til ro.

Bianca

Jeg gik målrettet i retning af lyset. Det MÅTTE være tunnelens udgang. Det føltes som om, der var gået flere år, da jeg endelig stod ved hullet der førte ud. Det var snævert, men hvis jeg lagde mig på maven, kunne jeg måske møve mig ud. Det lykkedes. En stor følelse af glæde væltede op i mig. At kunne se himmelen var det allermest fantastiske overhovedet. Der var ikke flere træer nu. Jeg var nået til bjergene. Jeg gik lidt rundt på må og få. Uden Joshua var alle mine menneskelige behov tilbage. Min mave rumlede, Jeg var tørstig, og jeg skulle virkelig tisse. Jeg skyndte mig om bag en busk inden det var for sent. Men noget fik mig til at standse op. Der lå et glødende lag tåge rundt om busken. To runde pletter, der godt kunne

ligne øjenlåg, var i midten af det hele. Det var ... det var ... Joshua! Det var Joshua, der lå på busken. "Joshua!" Det var ham. Det var næsten ikke til at tro. Jeg var reddet. Alt ville blive godt igen. "Joshua!!" To gule pletter kom til syne.

"Bianca", lød en træt og hæs stemme. "Bianca, er det virkelig dig?" Han røg op. "Og du har fundet krukken!"

Jeg løftede min hånd lidt højere op. "Den har været ude for et mindre uheld, Joshua. Du må virkelig undskyldte! Det hele er min skyld!" Jeg begyndte pludselig at tudbrøle, min glæde var forsvundet. Det var jo mig, der havde tabt krukken.

"Tør dine tårer lille pige. Og lad os komme af sted. Vi har ikke et sekund at spille. Træet Ghamga er ikke langt væk nu."

Og så gik vi. Eller rettere sagt, jeg gik og Joshua svævede. Af en eller anden grund fløj vi ikke. Det var egentlig også meget hyggeligt. Vi talte ikke sammen. Bare bevægede os målrettet mod træet, som vi kunne se i horisonten. Det føltes som om vi gik i midten af hele området. Bjergene lå ude til siden og forud lå Ghamga så. Det var et underligt navn. Ghamga. Det mindede mig på en sær måde om ananas, jeg kan ikke forklare hvorfor. Vi kom hurtigt fremad, og snart stod vi foran det største træ, jeg nogensinde havde set. Stammen var næsten hundrede meter bred, og træet havde to grene. Det så ud til, at de var kilometer lange, jeg kunne i hvert fald ikke se enden på dem. Tusindvis af papegøjer sad, side om side på dem. Hver i sær lavede de skrattende lyde, hvilket blev til en hel symfoni af næb, og kløer der blev skrabet mod barken.

"Vil de skade os, Joshua?"

"Nej, bare rolig. Kom, lad os nu bare komme videre."

Vi bevægede os om bag det enorme træ. Ravnemånebjergtet var højt, gråt og skummelt. Det skræmte mig lidt, må jeg sige. Der var intet andet at gøre end at bestige det.

Det var hårdt at gå opad i så lang tid. Jeg kunne næsten ikke

ånde. Der var heller ingen fugle heroppe. Kun store reder med æg. Joshua havde gjort det klart for mig at hvad end der skete, skulle jeg IKKE røre et æg. Så jeg holdt mig ligesom lidt på afstand af dem, altså bare for en sikkerheds skyld. Efter mange timers klatring og vandring, nåede vi endelig toppen af Ravnemånebjergtet. Jeg havde gledet halvejs ned ad bjerget og var lige ved at give op. Men samlede kræfter og fortsatte. Toppen var flad, og fem sumobrydere kunne snildt stå på den. På midten stod en stor sten. Der skulle krukken stå; den var jo itu, så jeg måtte holde den sammen. Jeg havde spurgt Joshua, hvorfor han ikke bare kunne gøre det selv. Jeg havde glemt, at han allerede havde fortalt, at han ikke måtte røre sin egen krukke, og at han, hvis han gjorde det, ville brænde langsomt op.

Vi sov indtil det var blevet mørkt. Det var fuldmåne. Joshua var ikke længere bare en tåge, han var blevet mere synlig i mørket, han havde fået noget der kunne ligne hænder og også en mund. Han stillede sig foran stenen. Jeg tog den ene del af krukken og lagde på stenen. Jeg var så optaget af det, at jeg ikke lagde mærke til den store skygge, der gled hen over himmelen. Den kæmpemæssige ørn lukkede sit næb om mig, det tog mig tid at opfange det. Joshua fik tydeligvis også et chok.

"Hjælp!" skreg jeg som en besat. Jeg havde stadigvæk den anden halvdel af krukken i hånden.

"Kast den til mig," råbte Joshua.

Jeg tøvede og råbte tilbage: "Du kan ikke selv holde stykkerne sammen."

"Nej Bianca, måske ikke. Men der er intet andet at gøre end at prøve." Jeg gjorde det. Jeg kastede den og nåede lige at se ham gribe den, før fuglen dykkede, så jeg ikke længere kunne se ham.

Den havde åbenbart ikke tænkt sig at æde mig lige med det samme. Den spiste mig i hvert fald ikke. Et lyn fra himmelen, der styrede direkte ned

mod toppen af bjerget, kolliderede med et kæmpe tordenbrag. Støv og sten blev hvirvlet sammen og det blændede ørnen. Jeg så det før den. En næsten genemsigtig ravnescikkelse på størrelse med ørnen kom glidende, med store vingeslag. Det var lykkedes Joshua at blive 2. rangs ånd. Han angreb ørnen. Ørnen gik til modangreb med en hurtig klo. Men Joshua nåede at se det. Han fløj hurtigt over ørnen og hakkede sit store næb lige ned i dens ryg. Ørnen tabte mig og fløj såret op i en af rederne. Joshua greb mig i sine kløer. Jeg var reddet.

Vi landede neden for bjerget, hvor jeg blev sat pænt ned. "Du klarede det, Joshua."

Hans normale tågeform kom tilbage. Hans øjne så lykkelige ud. "Et ønske, lille dame."

I et par sekunder havde jeg glemmt det med ønsket. Min motivation havde været at overleve. Men nu kom øjeblikket, som jeg havde ventet på. Det var tid til mit ønske. "Joshua, min storesøster er død, og mit største ønske er at få hende tilbage igen."

Han så på mig med store øjne. "Hvis du vil have din søster tilbage, må du selv hente hende. Jeg kan godt lave portalen til dødsriget, men jeg går ikke på vilkår selv derind."

Jeg sukkede. "Nå, så må jeg jo tage derhen alene." Sådan er livet nogle gange. Hårdt. Jeg prøvede virkelig på at virke modig. Men sandheden var en ganske anden.

Joshua

I Fuglenes univers står solen op i vest. Jeg så på den, imens den langsomt bevægede sig opad. Min første tanke var nej. Nej, nej, nej. Bianca var mit ansvar, og jeg havde hørt forfærdelige historier om dødsriget. Men min drøm for de næste hundrede år var blevet opfyldt. Det var kun fair at Bianca fik sin søster tilbage. Hun var gået ind i portalen for, ja, flere timer siden og burde allerede være tilbage. En fugl cirklede rundt om mig. Det var faktisk ikke kun fugle, der boede i Fuglenes univers. Oppe i nord

boede menneskelignende skabninger. De havde også hjem, butikker, blomsterbede og villarasser, men der var noget anderledes ved dem. Noget mere ondt. Portalen begyndte at sprutte og syde. Hun var endelig på vej tilbage. Portaler sender de rejsende tilbage igen, når de vil tilbage. Man skal ikke trykke på nogle knapper, og man bliver ikke sendt tilbage på et eller andet tilfældigt tidspunkt. Nej, man skal bare tænke på at tage hjem igen, og så kommer man hjem igen. Det var en ånd ved navn Sylvena Zaconda der opfandt systemet. Smart ikke? Jeg var lettet, da jeg så hendes ene fod træde ud. Tiden gik, og Bianca kom langsomt hele vejen gennem portalen. Gad vide hvordan hendes søster ville se ud? Måske ville hun have brune slangekrøller ligesom Bianca, eller de samme grønne øjne. Jeg ventede spændt, men forgæves. Søsteren trådte aldrig ud af portalen.

"Havde du en behagelig rejse?"

"Ja," sagde Bianca lidt tøvende, men ellers glad og fornøjet.

"Hvor ... hvor er din søster?"

Hun sendte mig et smil. "Hun ville ikke med."

Jeg sukkede. Typisk mennesker. De er så svære at gennemskue. "Normalt skal ånder ikke tilbyde det, men vil du så have et nyt ønske?"

Hendes øjne strålede. "Der er faktisk en lille ting du kan hjælpe mig med, når vi kommer hjem, Joshua."

Da vi trådte ind i portalen, tog hun sig ekstra godt af min krukke. Den var blevet hel igen, og den sorte farve skinnede i solen. Jeg havde bedt Bianca om at lade min krukke stå i skoven, i menneskenes verden. Skæbnen går i mange retninger, og der skulle nok komme en person forbi, der godt kunne trænge til at få et ønske opfyldt. Selvom at jeg tvivlede på at alle mennesker var ligeså søde som den lille pige, glædede jeg mig til at komme ud og gøre det som alle ånder er skabt til. At opfylde ønsker.

I et hus i menneskenes univers gik en lille menneskepige træt ind af døren. Hun lagde sit ansigt i triste folder, skubbede slangekrøllerne om bag ørerne, og fandt sin mor.

"Mor, du må virkelig undskyldte. Jeg ville vise Jennas krukke til en fra klassen. Men hun tabte den, og den gik helt i stykker."

"Åh, lille skat, vi køber da bare en ny krukke nede i bedemandsforretningen. Jeg er sikker på at Eliot har en, der er magen til."

"Det behøver vi altså ikke. mor. Hende fra klassen købte en ny krukke. Se!"

Den lille pige holdt en slank, blålig krukke op. Moderen kiggede forbavset på krukken. Der var noget ved dens håndværk, hun ikke kunne forklare. Noget magisk.



Star Wars Dag II

Reportage

ved Rasmus Wichmann

Der var Star Wars-festival 30. maj i år. Vores udsendte medarbejder beretter. Intet fancy, bare et hurtigt rundown af godt og skidt, og nogle stemningsbilleder.



Godt

Hvad kan jeg sige? Bare at arrangørerne nok tilhører eliten af flinke mennesker. Ikke alene var der gode betingelser mht. at få stande, 501st – den nordiske garnison af kejserlige stormtropper – samlede ind til velgørende formål. David Prowse (som spillede Darth Vader i *Star Wars*, hvilket nok er overflødigt at sige...) sad også med en lille dåse til velgørenhed. Der var sørget for at cosplayerne fra Skywalker show-kæmpede for børnene og arrangerede en lille kostumekonkurrence for dem, også. Der var et lille kampshow som var OK. Costume-standarden var generelt forfriskende høj, hvilket bør fremgå af billederne.

Der er ingen tvivl om at alle cons lever på at arrangørerne kender deres målgruppe, og Star Wars logen ved bestemt hvordan de tiltrækker forældre med børn. Arrangørerne har været meget dygtige til at skaffe et stort opbud af stande fra ikke blot Danmark, men også Sverige og Tyskland, med god plads til både proffe og amatører.

Som sagt var David Prowse der, og han var et højst sympatisk menneske. Jeg ville meget gerne have hans autograf på en

æske med en figur af Peter Cushing (kendt for at have spillet Grand Moff Tarkin i SW og van Helsing og Frankenstein hos Hammer Studios), og han underskrev som *The Monster from Hell*, titlen på den bedste af de Frankenstein-film som både han og Peter Cushing var med i. Prowse virkede ret stille, men blev meget snakkesalig da jeg nævnte filmen, som han anser for at være den bedste film han har været med i. Overraskende nok blev han ikke castet som Vader fordi han havde spillet godt sammen med Cushing før, men pga. sin rolle i *A Clockwork Orange*. Jeg fik ikke taget et billede med ham, fordi jeg glemte det eller ikke havde lyst. Det må I selv gætte jer til.

Skidt

Ud over David Prowse fandt jeg at der var meget lidt at komme for, andet end at møde andre fans. Det er også grund nok, og jeg mødte både folk jeg har kendt fra Eurocon 2007, Legion.dk og Kameko! (fan-miljøet er søreme lille, trods alle de fraktioner vi er opdelt i!).

Måske er jeg bare forvænt, men jeg synes godt at der kunne have været bare nogle få foredrag for de dedikerede, eller må-





ske nogle fan-film i filmrummet. Derudover så solgte standene kun figurer. Bevares, nogle af standene havde en bog/tegneserie eller to, men det var kun som 'bonus'. Og det er virkelig mærkeligt, for figurerne er taget fra enten spillefilm, tegnefilm, tegneserier, bøger, rollespil eller computerspil, for slet ikke at tale om at der er en rig sekundærlitteratur af sourcebooks. Hvorfor have figurer med, men ikke det materiale de optræder i? Ikke engang selve filmene? Jeg synes ikke at det er for meget forlangt at der også havde været bare en smule for de voksne, da jeg ikke tror at det ville have gået det mindste ud over børnenes oplevelse.

Jeg tror at arrangørerne har været fuldt bevidste om hvad de satsede på, men personligt vil jeg ikke dukke op igen, medmin-

dre det er som dealer – eller optrædende, hvem ved? (Det gør jeg, men jeg siger ikke noget...)



Darth Wulff i sin stand

Nyttige links

www.danskstarwarsloge.dk – arrangørerne af dagen.

www.skywalker.dk – uformelt samlingspunkt for SW fans, inkluderer dygtige cosplayers.

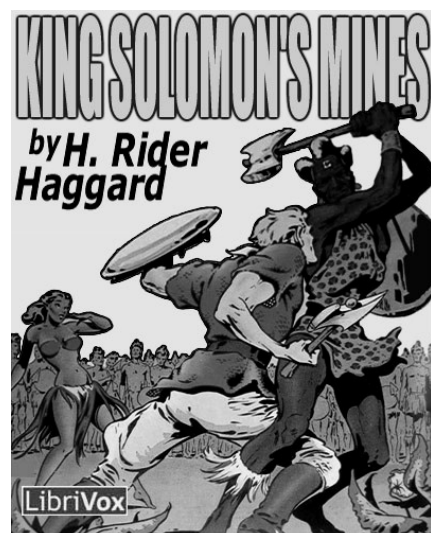
<http://shadowlegion.danskforum.net/forum> – SW rollespillere.

www.nordicgarrison.net – '501st', optræder som kejserlige stormtropper.

Historien om det magiske (del 1)

Af Klaus Æ. Mogensen

Fantasy-genren er mere populær end nogensinde før. Mange tror at det hele begyndte med Tolkien – men er det nu også rigtigt? Vi kaster et blik på genrens historie. I denne omgang dækker vi genren op til J.R.R. Tolkiens Ringenes herre.



Et af de store problemer med at skrive fantasy-genrens historie er at definere hvad fantasy egentlig er. Fantasy har sine rødder i mytologi – men hvornår holder en tekst op med at være mytologi og begynder at være fantasy. Tag fx T.H. Whites Kong Arthur-roman *The Once and Future King* (grundigt omtalt af Knud Larn i nr. 20). Den regnes som en klassiker inden for fantasy – men hvad så med tidligere Arthuriader såsom Thomas Malorys *Le Morte d'Arthur* fra 1485?

For at starte et sted vil jeg mene at fantasy ikke blot er genfortællinger af eksisterende myter, men historier der bruger myterne til at fortælle en ny historie eller en ny pointe. Malory samlede trofast sin samtids fortællinger om Kong Arthur uden at fortolke dem noget særligt, hvorimod White ikke alene omplacerede Arthur-myten i tid, han brugte den også til at diskutere moralske og etiske spørgsmål. Det vil jeg mene gør *The Once and Future King* til mere fantasy end *Le Morte d'Arthur*, om end der må være tale om en flydende overgang.

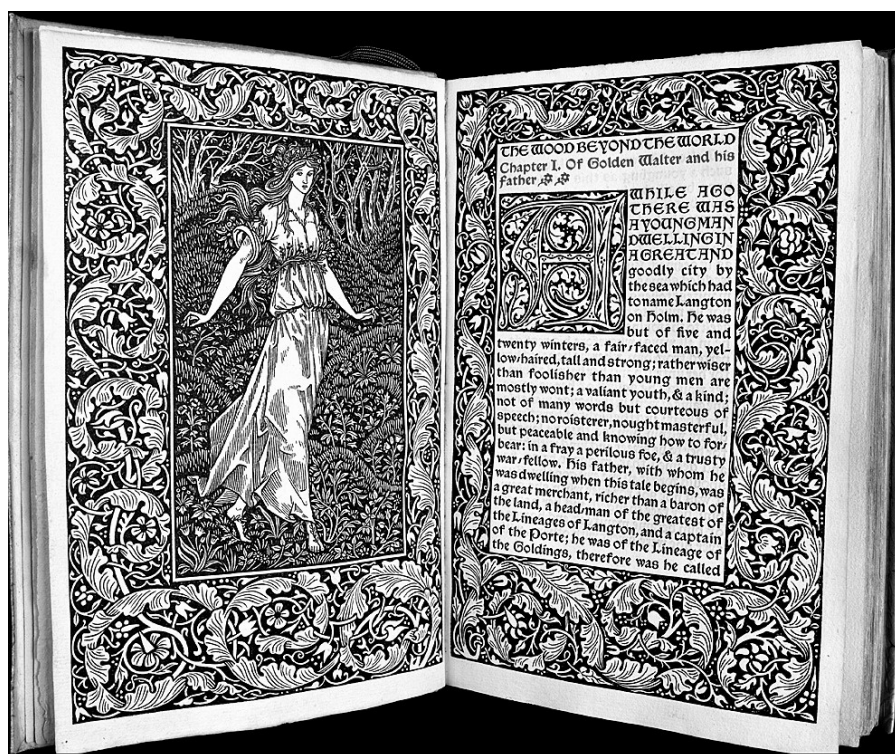
Vi har et andet problem med satirer og nonsenshistorier som *Münchhausens Eventyr*, *Gullivers Rejser* og *Alice i Eventyrland*, hvor de fantastiske steder, som hovedpersonerne kommer til, ikke skal tages alvorligt. Er det fantasy? Det vil mange sikkert mene, og igen er der tale om flydende overgange, men jeg vil i denne artikel gå uden om den slags historier. Det udelukker også George MacDonalds drømmehistorie *Phantastes* (1858), som ellers ofte regnes som fantasy (se Flemming R.P. Rasch's artikel side 5).

H. Rider Haggard (1856-1925) er et bud på den første 'rigtige' fantasy-forfatter. Han regnes som skaberen af en type historier, kaldet 'lost worlds', som handler om opdagelsesrejsende, der finder glemte riger gemt rundt omkring på jorden. *King Solomon's Mines* (1885) er den første og mest kendte, men indeholder ingen egentligt fantastiske elemen-

ter ud over det afsondrede kongerige, bogens sidste halvdel foregår i. Anderledes er det med *She* (1887), hvor en ekspedition finder et rige i Afrika, der regeres af den udødelige kvinde Ayesha. Flere efterfølgende romaner har også klare fantasy-elementer, blandt andet *The World's Desire* (1890, med Andrew Lang), der lader Odysseus møde den skønne Helene i Ægypten mens landet rammes af de syv bibelske plager (her forklaret ved Odysseus' tilstedeværelse). Haggards tidlige bøger er overraskende læseværdige i dag. Måske bedst er *Allan Quatermain* (1887), en fortsættelse til *King Solomon's Mines*, hvor Allan og kompagni i hjertet af Afrika støder på et tabt rige på størrelse med Frankrig, beboet af et hvidt folk med en højt udviklet kultur. Jeg vil dog på det skarpeste fraråde at se den tåkrummende dårlige filmatisering med Richard Chamberlain i hovedrollen.

Haggards bøger foregår ikke i rene fantasy-verdener, men i hans egen samtid eller i historisk tid. Den første forfatter til at skabe en egentlig, nytænkt fantasy-verden, er muligvis William Morris (1834-96). Morris er bedst kendt som en kunstner fra det Præ-Rafaelitiske Broderskab og den engelske Arts & Crafts-bevægelse, hvor han især er berømt for sine dekorerede tapeter. Han skrev dog også en del digte og oversatte nordiske myter til engelsk. I de sidste omkring ti år af hans liv begyndte han så at skrive sine egne fortællinger baseret på de myter, han holdt så meget af, og det blev til en håndfuld romaner, der på alle måder må kaldes fantasy.

Den første, *A Tale of the House of the Wolfings*, and *All the Kindreds of the Mark* (1889), er mest en historisk roman med enkelte magiske elementer, men J.R.R. Tolkien nævner dens indflydelse på *Ringenes herre*, blandt andet som inspiration for stederne Mirkwood og the Dead Marshes. Senere fulgte flere romaner, som mere klart er moder-



ne fantasy ved at foregå i opdigtede lande, som trods deres eventyrlige karakter fremstår som helstøbte steder, der tages alvorligt inden for bogens egne universer. Blandt disse kan nævnes *The Wood Beyond the World* (1894), hvor hovedpersonen Golden Walther skyller op i et fremmed land, hvor han bliver taget som fange af en heks, men lykkes at undslippe med hjælp fra en ungmø, der også bliver holdt fangen. Sammen flygter de gennem et land beboet af kæmper til en by, som Walther bliver konge af efter at have bestået en prøve.

Læst med nutidens øjne er Morris' romaner (dem jeg har læst) ret tunge at komme igennem, men de indeholder mange elementer der siden er blevet standardtroper i fantasy.

I starten af det 20. århundrede begyndte den irske adelsmand Edward John Moreton Drax Plunkett, Lord Dunsany (1878-1957), at skrive en mængde fantasy-noveller om fiktive guder og steder, begyndende med *The Gods of Pegāna* (1905), *Time And the Gods* (1906) og *The Sword of Welleran and Other Stories* (1908). Disse fantasifulde, velskrevne og ofte dystre historier havde stor indflydelse på

senere forfattere, fra H.P. Lovecraft og Robert E. Howard til Tolkien og Ursula Le Guin.

Dunsany er i dag især kendt for sin anden roman, *The King of Elfland's Daughter* (1924). Den handler om Prins Alveric af Erl som bliver gift med elverprinsessen Lirazel. Med tiden længes Lirazel efter Elfland og stikker af fra mand og børn. Alveric søger at vinde hende tilbage, men elverkongen bruger magi til at trække Elfland tilbage fra menneskenes verden. Romanen er fortalt i en dvælende, lyrisk tone, og de magiske elementer er godt integreret i historien. Romanen har været inspiration for bl.a. dele af Tolkiens *Silmarillion* og flere af Patricia McKillips historier.

Blandt tidlige britiske fantasyværker er det også værd at nævne E.R. Eddisons *The Worm Ouroboros* (1922) og Hope Mirless' *Lud-in-the-Mist* (1926).

The Worm Ouroboros omhandler en krig mellem rigerne Demonland og Witchland, der angiveligt ligger på Merkur, som her dog ligner de fleste pseudo-middelalderlige fantasy-verdener. Der er en masse action i romanen i form af drabelige slag, farlige quests og slagsmål med monstre, alt sammen elementer i senere fantasy, og hovedperso-

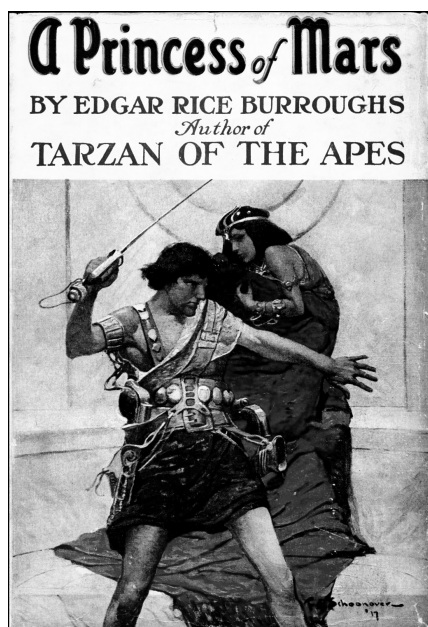
nerne er overmenneskelige helte og antihelte (mest interessant er Lord Gro, der har gjort forræderi til en livsstil). Eddison fandt på figurerne og historien da han var ti år gammel, og det afspejles i både de heroiske temaer og i bogens ret banale filosofi. Selv bogens mange tilhængere anerkender at den langt fra er lydefri, og i dag har romanen mest interesse for sin rolle som inspiration for mange senere værker. Eddison skrev senere *the Zimiamvian Trilogy* (1935-1958), der fokuserer på politiske intriger i et magisk land.

Lud-in-the-Mist blev skrevet af den skotske forfatterinde Hope Mirless (1887-1978), der ellers mest er kendt for sit forhold til klassisisten og feministen Jane Harrison. Hun skrev kun tre romaner i sit liv, og *Lud-in-the-Mist* er den eneste der huskes. Den handler om en lille by der ligger ikke langt fra Fairyland, et faktum som byens konservative befolkning prøver at ignorere. Det bliver dog nødvendigt for borgmesteren Nathaniel Chanticleer at tage affære da flere af byens unge forsvinder efter at have spist af den alfe-frugt, der nogle gange kommer flydende ned ad floden fra Fairyland. Frugten kan ses som symbol på unges drømmeri på godt og ondt, men er også blevet tolket som en allegori på bevidsthedsudvidende stoffer.

I 1937 udkommer så en bog, der opnåede stor popularitet: J.R.R. Tolkiens *The Hobbit* (*Hobbitten*), der handlede om en lille, tyk hobbit's oplevelser med en flok dværge og troldmanden Gandalf. *The Hobbit* var dog udpræget en børnebog, til forskel fra det senere mammutværk *Lord of the Rings* (*Ringenes herre*) fra 1954-55. Den og de nogenlunde samtidige *Narnia*-bøger af C.S. Lewis vender vi tilbage til i anden del af denne artikel, som vi bringer i næste nummer af *Himmelskibet*.

Fantasy fra kolonierne

Den første amerikanske fantasy-forfatter var muligvis den nu ret



ukendte Edwin L. Arnold (1857-1935). Omkring 1900 skrev han en håndfuld fantastiske romaner, fra *Phra the Phoenician* (1890) om en kriger, der bliver reinkarneret gennem tiderne, til *Lieutenant Gullivar Jones: His Vacation* (1905). Sidstnævnte handler om en ung amerikaners oplevelser på planeten Mars og anses som en væsentlig inspirationskilde for Edgar Rice Burroughs' *Barsoom*-bøger. Den fik dog en så hård medfart af kritikerne at Arnold holdt op med at skrive. Bogen kan dog sagtens læses med udbytte i dag, om end den ikke er noget mesterværk.

Edgar Rice Burroughs er mest kendt for sine bøger om abemennesket Tarzan, som er blevet en af populærkulturens mest ikoniske skikkelser. *Tarzan*-bøgerne indeholder mange fantasy-elementer, ofte i form af 'lost worlds' à la H. Rider Haggard, men mere spektakulær fantasy er Burroughs' *Barsoom*-bøger, der handler om sydstats-soldaten John Carters oplevelser på Mars (mange eksperter mener i øvrigt at Carter er baseret på Arnolds *Phra*). Serien, der startede med *A Princess of Mars* (1912; samme år som *Tarzan of the Apes*), er det første eksempel på den genre, der i dag kaldes 'planetary romance', som på trods af at de foregår på andre planeter har mere tilfælles med fantasy end med science fiction (Alex Raymonds tegneserie

Flash Gordon hører også til den genre).

Burroughs' Mars (eller *Barsoom*, som de indfødte kalder planeten) er befolket af et utal af intelligente racer, domineret af de meget menneskeliggende røde marsboere (der lægger æg, hvad dog ikke forhindrer John Carter i at få børn med en af dem) og de firearmede, barbariske grønne marsboere. De røde marsboere har adgang til en hel del teknologi, men Burroughs gør ingen forsøg på at gøre teknologien troværdig – det kunne lige så godt være magi.

Burroughs skrev også romaner der foregår på Venus, under Månens overflade og i det underjordiske rige Pellucidar. Disse romaner er ligesom Mars-bøgerne mere fantasy end science fiction, om end Burroughs også skrev enkelte egentlige science fiction-romaner.

Mere litterær end Burroughs var James Branch Cabell (1879-1958). Han er bedst kendt for en serie romaner om Dom Manuel af Poictesme, en fiktiv provins i middelalderens Frankrig, og hans efterkommere i flere generationer. Mest berømt er *Jurgen, a Comedy of Justice* (1919), hvor titelfiguren rejser til mange fantastiske steder, blandt andet himmel og helvede, og forfører kvinder til højre og venstre, selv djævelens kone. Romanen blev særligt kendt fordi den blev objekt for en retssag om obscenitet; en alvorlig sag dengang. Cabell blev frikendt fordi de kritiserede passager kun var obscøne hvis de blev læst med obscøne øjne (fx når Jurgen prikker en kvinde i skødet med sit rød-oddede spyd). Cabell tog hævn ved at lægge en parodi på retssagen ind i en senere udgave af *Jurgen*.

Cabell var meget værdsat af sin samtids forfattere som en intelligent skribent og dygtig stilistisk, men han er stort set gået i glemmebogen fordi hans bøger er for smalle for de fleste fantasy-læsere og for fantastiske for de fleste litterære læsere. Tre af hans værker bliver dog frem-

hævet af bl.a. fantasy-forfatteren Michael Swanwick som værende læseværdige i dag: ovennævnte *Jurgen*, *The Cream of the Jest* (1917) og *The Silver Stallion* (1926).

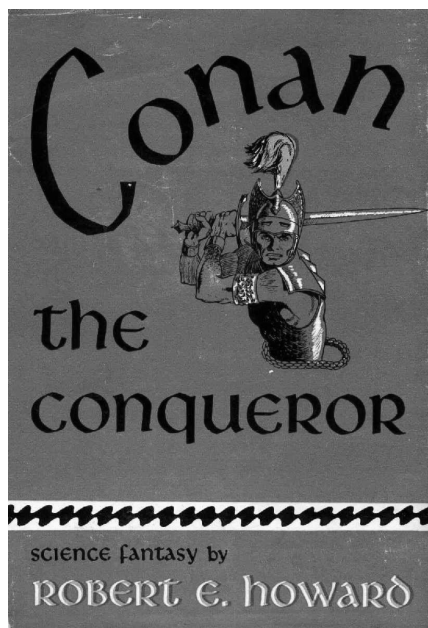
Nogenlunde samtidig med Cabell skrev A. (Abraham Grace) Merritt (1884-1943) en række fantastiske romaner, der blandede elementer af fantasy og science fiction. Merritts primære erhverv var journalist og redaktør, og han var em af sin tids bedst betalte af slagsen. Han rejste meget og samlede på eksotiske planter, primitive masker og bøger om det okkulte.

Hans mest kendte bøger er *The Moon Pool* (1919), *The Metal Monster* (1920), *The Face in the Abyss* (1923), *The Ship of Ishtar* (1924) og *Dwellers in the Mirage* (1932). De omhandler generelt ekspeditioner fra Amerika, der i fjerne egne eller under jorden finder skjulte riger befolket af overmenneskelige væsener. Merritts bøger har en del ligheder med H. Rider Haggards og Edgar Rice Burroughs, men har ikke stået tidens tand så godt. Til gengæld er det sandsynligt at de har været inspiration til mange af Marvel Comics' skjulte riger såsom Attilan, *The Savage Land* og diverse underjordiske riger.



Amerikansk fantasy tog rigtig fart med de kulørte pulpmagasin-ner i 1920'erne og 30'erne, særligt *Weird Tales*, der startede i 1923. Bladet bragte historier af mange senere berømte forfattere af horror og fantasy, blandt andet H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch, H. Warner Munn og i 1940'erne også bl.a. Ray Bradbury, Fritz Leiber, Henry Kuttner, C.L. Moore og Theodore Sturgeon.

Robert E. Howard er i denne forbindelse den mest interessante af forfatterne i *Weird Tales* som den fremmeste eksponent af genren 'sword and sorcery', der er mørk, adventure-præget fantasy hvor antihelte bekæmper monstre og sort magi for at vinde rigdom, magt og smukke kvinder. Mest kendt er barbaren Conan, som optræder i et par snese noveller og romanen *The Hour of the Dragon* (bragt som føljeton 1935-36). Plottet i romanen er blevet skabelon for en stor mængde moderne fantasy – til en vis grad selv *Ringenes Herre*: En flere tusind år gammel troldmand, Xaltotun, bliver vagt til live ved hjælp af en magisk amulet, Ahrimans Hjerter og begynder at erobre verden. Conan må på en *quest* gennem mange af den hyperboreanske tidsalders riger for at få fingre i Ahrimans Hjerter, der kan slå Xaltotun ihjel. Herefter kan han vende tilbage som konge af Valusia

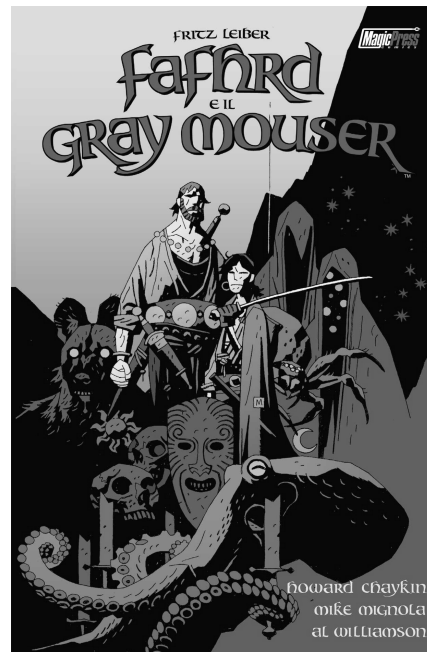


og gifte sig med den skønne Xenobia, der har hjulpet ham mod Xaltotun.

Selvom nogle af Howards historier har ret tynde plot, der i dag kan forekomme ret kliché-prægede, var de skrevet energisk og med god sans for drama og stemning. Få af hans efterlignere har formået at ramme denne stil.

En forfatter af sword and sorcery, der på mange måder kunne måle sig med Howard, var Fritz Leiber (1910-1992), der også blev berømt som horror- og science fiction-forfatter. I 1939 solgte han sin første novelle "Two Sought Adventure" til magasinet *Unknown*. Novellen introducerede Leibers populære par af gavtyve, den store, rødskeggede barbar Fafhrd og den lille, mørke, senede Gray Mouser, der kom på mange eventyr i og omkring storbyen Lankhmar i fantasy-verdenen Nehwon ('nowhen' stavet bagfra). Historierne om parret var en af de vigtigste inspirationskilder til rollespillet *Dungeons & Dragons*, og Leiber blev ved med at skrive om dem til kort før sin død – en periode på næsten 50 år, og man kan se udviklingen af Leibers stil gennem historierne. Alle historierne er samlet kronologisk i syv bøger, forsynet med korte sammenhængende tekster af Leiber selv, begyndende med *Swords and Deviltry* der indeholder den Hugo- og Nebula-vindende kortroman *Ill Met in Lankhmar*.

Makkerparret L. Sprague de Camp og Fletcher Pratt begyndte i 1941 med kortromanen *The Incomplete Enchanter* deres serie om Harold Shea, en moderne matematiker, der rejser til forskellige eventyrlige verdener fra mytologi og litteratur og bliver rodet ind i forskellige eventyr. De Camp var en af de forfattere, der førte Robert E. Howards Conan-figur videre, men Harold Shea-historierne er meget anderledes i og med at de er udpræget humoristiske, selvom handlingen til tider er ganske seriøs.



Med tiden kommer Harold Shea rundt til blandt andet Asgård, Kalevala og Spensers *Faerie Queen*. Både de Camp og Pratt skrev også fantasy hver for sig, men deres fælles værker er de bedst kendte.

Sidst i denne første del af "Historien om det magiske" vil jeg nævne Jack Vance, der sprang på scenen i 1950 med *The Dying Earth*. Bogen er en samling løst sammenknyttede noveller sat i en fjern fremtid hvor solen er ved at dø og magi er den dominerende magtfaktor på Jorden. Historierne er dystre og lyriske på én gang og har inspireret mange senere forfattere, bl.a. Michael Moorcock, M. John Harrison og Gene Wolfe. Vance skrev senere tre romaner i samme univers, men mere sorthumoristiske i stilen, hvor især *The Eyes of the Overworld* (1966) kan fremhæves. I 1980'erne skrev Vance en kritisk rost fantasy-trilogi om *Lyonesse*, et Atlantis-agtigt ørige med forbindelse til Arthur-myterne, men ellers er han mest kendt for sin science fiction.

Til slut skal nævnes at mange af de her nævnte værker kan downloades gratis fra Gutenberg-projektet (www.gutenberg.org). De fleste er også genudgivet i forlaget Gollancz' serie *Fantasy Masterworks*.

Anmeldt i dette
nummer:

- *Battle for Terra*
- *Delgo*
- *District 9*
- *Fantasy & Science Fiction*
- *The Family Trade*
- *Dystre Danmark*
- *Drag Me to Hell*
- *GI Joe: The Rise of Cobra*
- *Shinobi 1-6*
- *The Rough Guide to Sci-Fi Movies*
- *The Brother From Another Planet*
- *Sleeper*
- *True Blood sæson 1*
- *Død snø*
- *UP*
- *The End*
- *The High King's Tomb*
- *Bobs Saga III*

Læs anmeldelser fra tidligere numre af *Himmelskibet* på:
www.fantastik.dk/anmeldelser

Computeranimeret tegnefilm, USA 2007 (udg. 2009), 85 min.
Instr.: Aristomenis Tsirbas
Medvirk. (stemmer): Evan Rachel Wood, Luke Wilson, Justin Long, James Garner, Mark Hamill, m.fl.



Tegnefilm er ligesom tegneserier stigmatiseret af at de bredt opfattes som værende for børn. Der er meget få tegnefilm som er produceret for et voksenpublikum, og nej, *Battle for Terra* er ikke en af dem. Til gengæld er det en rigtig god science fiction-film for alle aldre, hvilket i sig selv er sjældent nok. Man går som voksen desværre nogle gange glip af fine SF-tegnefilm fordi de oftest er markedsført udelukkende til børn. Og okay, de fleste af dem er da også lavet til børn. En ganske fin SF-tegnefilm for børn som jeg har opdaget for nylig er Disneys *Lilo & Stitch* (2002), som starter med ti minutters skøn rum-action. Og sidste år fik vi jo den eminente *Wall-E*, som udover at være den vel nok mest rørende film om robotter hidtil, også havde væsentlige voksen-elementer. Når man også tænker på nylige film som *The Iron Giant*, *Jimmy Neutron: Boy Genius*, *The Incredibles*, *Meet the Robinsons*, *Monsters vs. Aliens* og flere endnu, så glæder man sig som hårdkogt SF-fan over at det gammeldags eventyr-element i tidligere tiders tegnefilm lader til at være ved at blive

Battle for Terra er nu ikke en Disney-film, men en uafhængig produktion. Den startede sit liv som en 7-minutters kortfilm i 2003 og lå færdig som fuldt computeranimeret biograffilm i 2007, men er tilsyneladende først blevet udgivet i 2009. Muligvis har filmselskabet ikke kunnet sikre sig bred distribution, så i skrivende stund kan filmen mest ses på filmfestivaler rundt om i verden; f.eks. var den med på børnefilmfestivalen BUSTER i København denne september. Det er imidlertid en film som fortjener bred distribution, for stort set alt i den er af højere kvalitet end man normalt ser i kommercielle tegnefilm. Og den fortjener ærligt talt også en mere interessant og karismatisk titel end det lidt kedelige *Battle for Terra* (eller bare *Terra*, som den står under på IMDb).

Angrebet fra rummet viser sig at komme fra jordboere. De har ødelagt det jordiske solsystem med krige, og nu er der kun ét forfaldent kæmperumskib tilbage, som har rejst i syv generationer for at komme til denne planet, som de kalder *Terra* (man hører ikke hvad de indfødte selv kalder deres planet). Konflikten består i at *Terra* ikke har en ilt-atmosfære, så for at kunne

bo på planeten må jordboerne terraforme den, hvilket vil slå hele den indfødte befolkning ihjel. Men der er kun få tusinde jordboere tilbage, og deres skib er ved at falde fra hinanden, så de er desperate, og derfor ledet af en krigsliderlig general. Jordboernes første opgave er at vurdere hvor stærke de indfødte er; om de kan slå fra sig og udgøre en trussel mod jordboernes planer. Under det indledende angreb på de indfødte styrter en af jordboerne ned og bliver reddet af en begavet indfødt teenager, Mala. De bliver venner, og jordboeren, Jim, begynder at blive stærkt i tvivl om hvorvidt jordboerne kan tillade sig at udrydde denne indfødte kultur. Som jordboernes planer skrider frem, og det bliver nødvendigt for de indfødte at organisere modstand, finder vi ud af at de indfødte på *Terra* faktisk selv har en hemmeligholdt fortid som krigsførende kultur, og at deres våbenteknologi stadig findes inde på det forbudte område. Så kampen mellem de indfødte og jordboerne bliver særdeles jævnbyrdig, og Jim bliver udsat for nogle særdeles svære dilemmaer. Slutningen skal ikke afsløres, men det er en meget fin og ganske tankevækkende historie med rigtig god action og underholdningsværdi, og der bliver gjort pænt meget ud af de forskellige og gensidigt giftige atmosfærer som de to kulturer hver især indånder. Man kunne indvende ganske få ting omkring det rent videnskabelige, men mestendels er det overraskende korrekt og troværdigt skildret; væsentlig bedre end hvad jeg har set i SF-tegnefilm hidtil. Så denne film kan varmt anbefales til SF-fans.

Computeranimationen er efter min mening imponerende god, og helt i tråd med hvad man forventer sig af computer-animation i dag. Stilen er lys og med mange varme farver, og miljøet er generelt attraktivt og overbevisende skildret. Denne tegnefilm er en født klassiker, og jeg kan allerede nu sige at den scorer en placering på min liste over de 50 bedste SF-farvefilm

overhovedet, sådan omtrent nede omkring nr. 44. Absolut ikke dårligt!

I følge Amazon.co.uk kommer filmen på Blu-ray, men ingen region 2 DVD er nævnt. Dog kan den købes på region 1 DVD på Amazon.com (udkom d. 22. september), hvor man også kan se trailer og stills fra filmen.

Karakter: 9 ud af 10.

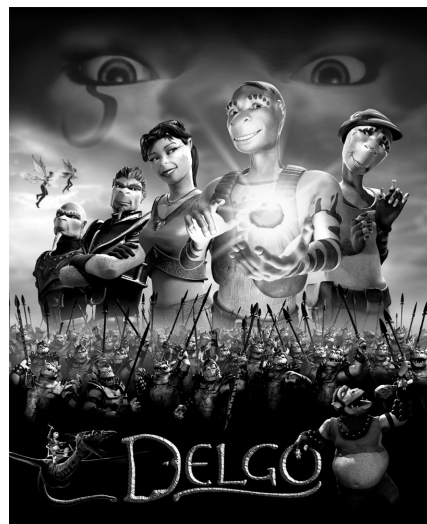
Tue Sørensen

Delgo

Computeranimeret tegnefilm, USA 2008, 94 min.

Instr.: Marc F. Adler & Jason Maurer

Medvirk. (stemmer): Freddie Prinze Jr., Jennifer Love Hewitt, Val Kilmer, Anne Bancroft, m.fl.



Historien om denne fantasy-tegnefilm er ret sørgelig. Instruktøren fik i 1998 den idé at producere en computeranimeret tegnefilm uden om de store filmselskaber og postede omkring 40 millioner dollars i projektet. Efter mange års slid med animationen fik filmen endelig premiere i over to tusind amerikanske biografer i december 2008 – og blev det største flop i flere år. Kun en halv million dollars kunne den inkassere. Da filmen udkom, var animationen ikke længere i topklasse, og store dele af historien virkede som en efterligning af Star Wars-filmene – og ikke kun de gamle, men i høj grad også de nye. Dét virkede ikke til filmens fordel.

Delgo handler om en fantasy-verden med flere racer. De to vigtige er the Lockni og the Nohrin. De er humanoide, men the Lockni er lettere reptilagtige, mens the Nohrin har insektvinger og kan flyve. Derudover er der forskellige orc-agtige racer rundt omkring. The Nohrin boede tidligere på svævende øer, men da disse gik til grunde (af årsager vi ikke får at vide), måtte de flytte ned til the Lockni, som venligt gav dem lov til at bo i deres land. Men the Nohrin overtog mere og mere af landet, og da the Lockni ikke ville afgive mere, blev der krig. Nohrin-kongens onde søster, Sedessa, stod bag det hele og fik hugget vingerne af og blev forvist til orcernes land, også fordi hun forsøgte at forgive resten af den kongelige familie. Nu er der gået 15 år, og forholdet mellem the Nohrin og the Lockni er fortsat spændt (jeg overvejede om det mon skulle forestille at være en analogi over israelerne og palæstenserne, men det holder vist ikke). Hovedpersonerne er Nohrin-kongens unge datter, prinsesse Kyla, og den unge forældreloøse Lockni-fyr Delgo, som mødes og bliver interesseret i hinanden. Delgos forældre blev dræbt da Sedessa ødelagde Lockni-landsbyen 15 år tidligere, og Delgo er blevet opdraget af en lokal jedi-agtig fyr som har trænet ham i at kunne flytte en bestemt art lysende sten rundt med tankens kraft. Samme evne har alle medlemmerne af Lockniernes 'regering', the Stone Sage Council, som minder ikke så lidt om Jedi-rådet fra de nye Star Wars-film. Kyla og Delgo er faktisk ikke særlig vigtige for det overordnede plot. Det næste der sker, er at Sedessa har samlet orc-stammerne og nu angriber både the Lockni og the Nohrin, som samtidig er røget i totterne på hinanden i et slag som minder grangiveligt om noget fra *The Phantom Menace*. Prinsesse Kyla får så overbevist Nohrin-krigerne om at de skal slå sig sammen med Lockni-krigerne, og det er vist ikke for meget at sige at de til sidst selvfølgelig får

has på den onde Sedessa.

Animationen er sådan set ganske pæn, omend man ikke helt kan se om den kropslige lighed mellem the Lockni og the Nohrin skal forestille at betyde at de er beslægtede (det hælder jeg mest til), eller om det bare er animationsstilen som er lidt ensformig. Baggrundene er flot lavet, men desværre ikke så fantasifuldt som man kunne ønske sig. Alle dyr og planter er blot let forandrede varianter af noget kendt, og det kan man faktisk også sige om historien. Udover en del klare ligheder med *Star Wars* og *The Dark Crystal* har Delgo et sidekick, vennen Filo, som skal forestille at udgøre comic relief. Det gør han ved fuldstændig at efterligne Donkey fra Shrek. Også 100%. Jeg måtte slå op på IMDb for at sikre mig at det ikke var Eddie Murphy der lagde stemme til denne figur. Nej, det er en fyr ved navn Chris Kattan. Desværre er Filo overhovedet ikke morsom, men kun komplet irriterende. Der er en del mislykket og malplaceret humor i denne film, hvilket desværre gør den ekstra kedelig. Det skal dog siges at filmen hovedsageligt er for børn, og at den som sådan sikkert udgør fin underholdning hvis man er under 8 år gammel. Andre kan den ikke anbefales til.

Det burde måske nævnes at både *Battle for Terra* og *Delgo* er blevet sammenlignet kraftigt med James Camerons kommede film *Avatar*, da en del af både historierne og designet ser ud til at være ret meget i samme stil. Producenterne af *Delgo* har endda truet med sagsanlæg mod 20th Century Fox, som producerer *Avatar*. Jeg ser meget frem til *Avatar* og finder det meget ærgeligt at der dels er en hel del 'bad buzz' om filmen i månederne inden den kommer, og at der dels er kommet nogle film i tiden op til som muligvis ligner visse dele af *Avatar* så meget at det ikke bliver en helt frisk oplevelse at se James Camerons film. Ak ja – sådan er der jo så meget!

Karakter: 4 ud af 10.

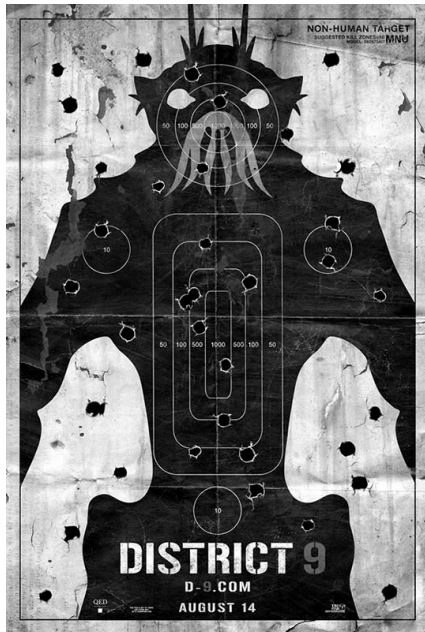
Tue Sørensen

District 9

Film, Sydafrika/New Zealand, 2009, 112 min.

Instr.: Neill Blomkamp

Medvirk.: Sharlto Copley, m.fl.



District 9 er en tænkefilm. Den er ret originalt sammenskruet, den sætter mange tanker og diskussioner i gang, og det er klart en film jeg vil købe på DVD. Filmen er hovedsageligt ment som socialrealisme i en science fiction-forklædning; filmskaberne havde et bestemt budskab, som de også får fint i gennem, nemlig at flygtningelejre er det rene gift (*District 9*, sagt hurtigt og med sydafrikansk accent, bliver meget nemt til 'the strychnine'! Stryknin er et pesticid der bruges mod større skadedyr). Det handler både om fremmedhad generelt – om hvordan vi behandler flygtninge, nemlig frygteligt – og måske også om Apartheid. *The point is well taken*, og meget aktuelt også her i landet, med den nylige umenneskelige udvisning af de irakiske asylansøgere. Men, hvis det skal være en rigtig god film, så skal science fiction-delen også fungere – alle elementerne skal være rimeligt gennemførte. Og på dét punkt er jeg lidt mindre imponeret.

Men lad mig først opridse handlingen. Et rumskib fra en fjern planet strandede for 28 år siden over Johannesburg. Der har været en ikke nøjere specifi-

ceret katastrofe (jeg mener dog at kunne udlede at den består i at de har mistet næsten hele beholdningen af deres essentielle bio-væske) som har gjort rumvæsnerne ombord ekstremt syge og forhutlede og mestendels ude af stand til at kommunikere. De installeres så i en 'flygtninge'-lejr umiddelbart neden under deres rumskib. Vi hører om dette gennem en dokumentarudsendelse, som også fokuserer på Wikus van der Merwe; manden som regeringen har udnevnt til at lede den operation der skal overflytte rumvæsnerne fra deres nuværende lejr nær Johannesburg til en lejr længere væk og med endnu ringere faciliteter. De skal flyttes fordi den menneskelige befolkning ikke længere vil være belemret med rumvæsners ghetto og dårlige opførsel. Lejren er nemlig gået til i elendighed og kriminalitet, godt hjulpet på vej af en nigeriansk mafia som også er flyttet ind og bl.a. udnytter rumvæsners besynderlige afhængighed af kattemad... Anyway, Wikus går særdeles hensynsløst til værks i lejren og finder en mystisk væske som han kommer til at sprøjte sig selv i hovedet med. Han viser sig så at være blevet inficeret med rumvæsners DNA – hvilket bl.a. gør at han nu kan affyre rumvæsners våben, som jordboerne ellers ikke har kunnet få til at fungere. Da Wikus således udsættes for samme forfølgelse og vanrøgt som rumvæsnerne, begynder han at kunne sætte sig ind i deres situation og skifter side. Sammen med det eneste rumvæsen som tilsyneladende har sin intelligens i behold – og som jordboerne har givet navnet Christopher Johnson – må Wikus nu få fat i den beslaglagte bio-væske, som viser sig at være nøglen til at aktivere rumvæsners rumskib.

Som kommentar på de kummerlige forhold i en flygtningelejr, og den umenneskelighed som værtslandet er i stand til at udvise overfor traumatiserede flygtninge, fungerer filmen særdeles godt. Som science fiction er filmen imidlertid en del min-

dre gennemført, men spørgsmålet er om det spiller nogen rolle. De fleste at de spørgsmål man kunne stille til science fiction-dens huller, kan faktisk bortforklares via symbolikken. Hvorfor har rumvæsnerne ikke kommunikeret og fået hjælp? Fordi menneskene ikke har den nødvendige vilje til at hjælpe andre væsner i nød, eller den nødvendige tålmodighed til at sætte sig ind i flygtningenes situation. Som sådan er filmen yderst vellykket i sin problematisering af måden vi behandler vores medmennesker på.

Men SF-norden i mig bliver ved med at stille spørgsmål. Hvorfor har menneskene ikke forlængst splittet det store rumskib ad? Hvorfor kunne det lige pludselig delvist fjernstyres fra det lille rumskib, bare fordi væsken blev tilført? Var det væsken der oprettede kontakt til moderskibet, eller skulle den kun bruges som det lille skibs brændstof? Hvis det sidste, hvorfor kunne de så ikke styre moderskibet før? Og ungen som pludselig kunne kontrollere alting, hvordan havde han lært det hvis der ikke var brændstof til teknologien før nu? Der er en lang række ting dér som ikke hænger så godt sammen som de måske kunne. Derfor virkede filmens SF-univers ikke tilstrækkelig autentisk og gennearbejdet på mig, omend den overordnede (især visuelle) historie var overbevisende realistisk fremstillet. Og man kan sagtens argumentere for at parallellerne til den virkelige verden er filmens vigtigste aspekt, hvilket jeg for så vidt også er enig i. Jeg så lige en dokumentarudsendelse om sprog på DR2, hvor det bl.a. blev nævnt at de fattige sorte i Sydafrika generelt ikke siger ret meget, for de har ingen fremtid og ingen muligheder og derfor intet at sige. Måske er det bl.a. dét, filmen vil kommunikere via de ret ukommunikative rumvæsner. Måske symboliserer rumvæsnerne faktisk de sorte sydafrikaneere, og siger dermed at der stadig er reel Apartheid dernede? Det tror jeg faktisk jeg vil vælge at

mene, for det er på den måde at filmen giver mest mening. Det må også være pointen i at rumvæsnerne ankomst 28 år tidligere overlapper med Apartheid-systemet.

Jeg har dog det fortælletekniske kritikpunkt at filmen kun havde to hovedpersoner: Wikus og Christopher Johnson-rumvæsnet (og så dennes søn, en lille smule). Wikus var en forfriskende hovedperson, almindelig og (for det meste) ret usympatisk, men meget realistisk. Men det ærgrer mig at der ikke var seriøst fokus på et eneste andet rumvæsen. De kunne tale, så de var intelligens-væsner, men ingen af dem var åbenbart værdige eller interessante nok til at have bare en lille rolle. Men okay.

Filmen er ganske spændende, og spændingen stiger henimod slutningen, men jeg blev ret skuffet over hvor lidt man fik at vide til slut. Intet om hvad der skete tre år senere, ingen detaljer om rumvæsnerne planet eller kultur, ikke engang noget om hvorvidt den menneskelige hovedperson overlever. symbolikken bliver lidt mere dunkel til slut, men hvor langt symbolikken så end går i filmen, så har den da i hvert fald tjent sit formål, for *District 9* har næsten udelukkende høstet begejstrede anmeldelser overalt. Det gør den også her. Sine småfejl til trods må det indrømmes at den faktisk er et ret helstøbt produkt, og en film af sjældnen kvalitet.

Karakter: 9 ud af 10.

Tue Sørensen

Fantasy & Science Fiction

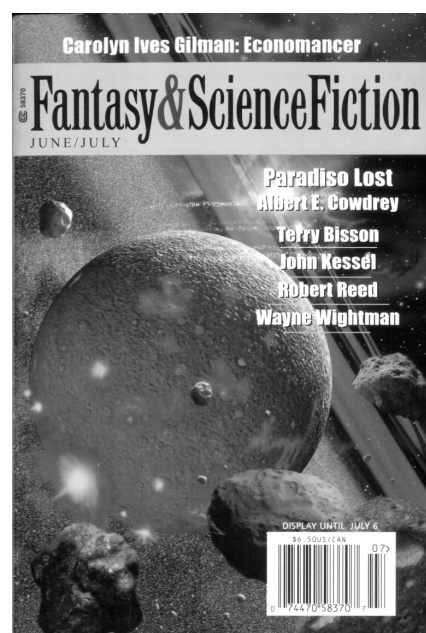
June/July 2009, 258 sider
Aug./Sept. 2009, 258 sider
www.fandsf.com

Fantasy & Science Fiction holder takten med at vekselvirke hvert nummer med primært at have henholdsvis fantasy eller science fiction. Sommernummeret indeholder således overvejende science fiction, men science fiction historierne i *F&SF* er oftest meget eksperimenterende, anderledes med en vis litterær standard

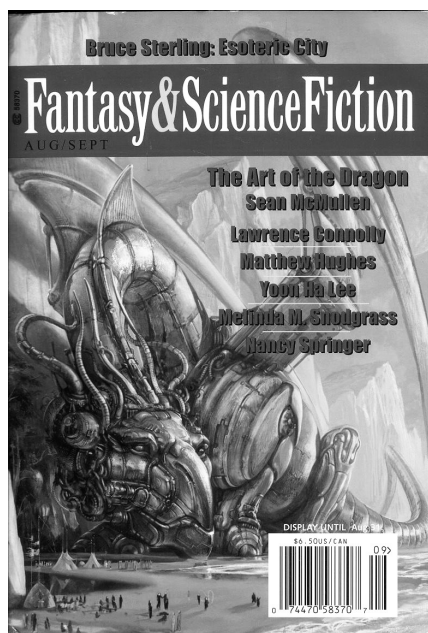
og fokus på personudviklingen. Nærmest en direkte modpol til den type hård sf-historier man finder i magasinet *Analog*.

Albert E. Cowdrey er en af de faste bidragydere til *F&SF*, gerne med længere historier, og kortromanen *Paradiso Lost* er et godt eksempel. Den unge officer Robert Kohn, som Cowdrey har skrevet et par historier om før, er på en redningsmission til en koloniplanet langt væk, og undervejs bliver skibets kaptajn myrdet, dog uden at det vækker den store sorg hos besætningen, da kaptajnen var hadet af alle. Kohn bliver til sin egen overraskelse sat til at lede efterforskningen. Det er dog alt det der sker udenom, der er interessant, men mest af alt Kohns personlige udvikling han selv beretter. Det der egentlig gør historien læseværdig er ikke i så høj grad plottet, men mere måden den er skrevet på. I august/septembernummeret bidrager Cowdrey igen med en krimigåde, men rammen er her en lille by i Louisiana, og vi følger Jimmy der har stærke synske evner, som han først bruger til at spille på casino med – indtil han bliver smidt ud. En pige fra byen bliver kidnappet, og sheriffen beder Jimmy om hjælp. Selve plottet var heller ikke det mest overbevisende her, men Cowdreys skrivestil er en fornøjelse at læse.

Finanskrisen er nu dukket op som tema i de fantastiske genrer.



“Economancer” af Carolyn Ives Gilman er i hvert fald den første jeg har set af slagsen. Simon Messiter søger et job i en asiatisk bank, intetanende om at de vil ham til at hjælpe med at knække den amerikanske økonomi. Det kommer der en noget alternativ forklaring på årsagen til finanskrisen ud af. Ikke specielt overbevisende, men Gilman har da alligevel nogle pointer (dog ikke nye) til vores monetære system.



August/september nummeret har overvejende fantasy-historier af meget forskellig slags, og med flere historier som falder mellem genrestolene. En af de rigtig underholdende er “The Art of the Dragon” af Sean McMullen, som har den fedeste start. En gigantisk drage dukker pludselig op i Paris og begynder at fortære Eiffeltårnet, alt i mens Ph.D. i kunsthistorie Scott Carr tilfældigvis er i færd med at filme Eiffeltårnet på sin ferie. Hans optagelser går verden rundt, og da han også er den der har været tættest på dragen og overlevet, bliver han hurtigt anset som drageekspert af myndighederne og indgår i et hold af andre ‘eksperter’ som skal finde ud af hvad pokker dragen har gang i. For dragen begynder at æde sig igennem verdens største kulturskatte, og ethvert angrebsforsøg har ingen effekt. Det starter som en tragikomisk historie,

men udvikler sig til en meget ubehagelig holocaustfortælling, da folk begynder at tolke dragens destruktive adfærd som at kunstnere skal udryddes.

Bruce Sterling er en forfatter jeg normalt vil forbinde med cyberpunk, men “Esoteric City” er humoristisk mørk fantasy om necromancere. Historien følger ingeniøren Achille der bliver bekendt med necromancerkunsten. Han bruger sine evner til at genoplive en mumie fra et museum, som viser sig at være ingeniøren Djoser fra Ægyptens storhedstid. Men Djoser hiver ham ned i helvede og viser ham nogle overraskende ting. Sterling kombinerer Dantes helvede med oldtidens Ægypten på ganske glimrende og underholdende vis, med en historie der kører helt af sporet.

Necromancere er også på spil i en anden historie fra august/september-nummeret, men her i en mere traditionel fantasy-setting i “The Bones of Giants” af Yoon Ha Lee, der handler om Tamin, som ønsker hævn over en ond magiker. Han møder necromanceren Sakera, som indvilliger i at hjælpe ham i denne magi, der blandt andet involverer nogle store knogler. Mørk fantasy med en god plottwist til sidst.

Udover den humoristiske, absurde eller ‘almindelige’ fantasy har F&SF også den mere underlige og symbolske af slagsen, muligvis hvad der kan betegnes som new weird. Egentlig handling er svær at gengive, og givetvis er der mange af disse historier jeg nok bare ikke forstår, men man kan ikke komme udenom det oftest er meget dygtige forfattere, og selvom selve handlingen kan virke forvirrende, er det en fornøjelse at læse en sprogligt flot skrevet novelle. Det gælder fx for noget så sjældent som en novelle oversat fra fransk, nemlig Georges-Olivier Châteaureynauds “Icarus Saved from the Skies” om en mand der gror englelignende vinger, som han prøver at skjule – men hans kone finder dem yderst tiltrækkende. Lidt speciel, men den fungerer.

Jeg holder stadig fast på, at magasinet *Fantasy & Science Fiction* er den helt rette anbefaling til *Himmelskibets* læsere!

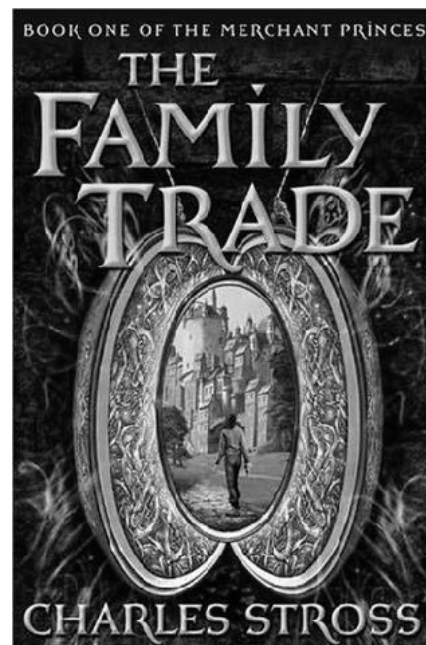
Jeppe Larsen

The Family Trade

Roman af Charles Stross

Tor Books, 2004

308 sider



En af de gode ting ved Stross' forfatterskab er at han skriver mange forskellige typer historier. Man kan ikke beskyldte hans bøger for at ligne hinanden. Hans værker er dog altid science fiction i en eller anden form, ofte i overlap med andre genrer. *The Family Trade* er første bind i hans “Merchant Princes”-serie, som i foråret 2010 afsluttes med bind 6. Serien er af udgiverne markedsført som fantasy, men som Stross også selv medgav på dette års Fantasticon, er det i virkeligheden science fiction. Historien foregår, delvist, i vores egen verden i nutiden, og omhandler en familie fra en alternativ/parallel udgave af Jorden. Deres verden er meget ligesom vores (geografien er eksakt den samme, og deres sprog – hohsprashe – er baseret på samme germanske sprogstamme som vores egne nordeuropæiske sprog), men den historiske udvikling har været anderledes, og ‘the other side’ er stadig et mid-

delalderssamfund. En mand med en mutantevne til at bevæge sig mellem verdenerne blev født derovre for 500 år siden, og siden da er mange af hans efterkommere ved hjælp af selektiv avl også blevet i stand til at vandre mellem verdenerne (mens mange andre besidder genet i recessiv form, så deres børn måske vil besidde evnen). Der er således ingen magi tilstede her; 'fantasy'-delen består udelukkende i et delvist middelalderligt miljø.

Hovedpersonen er den 32-årige Miriam Beckstein, en journalist fra (vores) New York, som er adoptivbarn og finder ud af at hun i virkeligheden er barn af parallelverdens mest magtfulde aristokratiske klan og har evnen til at bevæge sig mellem verdenerne. Hun indfanges derved i et kompliceret og yderst patriarkalsk magtspil, hvor hun må forsøge at bruge sin intelligens til i hemmelighed og med stor fare for liv og lemmer at sabotere klanens mange ulovlige og umoralske aktiviteter i begge verdener. Endnu vigtigere er det dog for hende at bevare sin uafhængighed som moderne kvinde, for hendes magtfulde slægtninge har mange skumle planer for hende – inkl. arrangeret ægteskab – og forventer at hun gør som de forlanger.

Aristokratiet fra 'den anden side' bedriver eksport og import i stor stil og er begyndt at tale engelsk for at adskille sig fra den bondske pøbel i deres egen verden (lidt ligesom det engelske kongehus i flere århundreder talte fransk). De bruger deres verdensvandrende evner 100% til egen vinding, bl.a. ved at sørge for godstransport til fjerne og ufremkommelige egne af deres egen verden, via vores – hvor de blot tager toget. Samtidig smugler de alle mulige ulovlige varer over grænserne i vores verden, via deres, og scorer store profiler. Historien skildrer i høj grad hvordan to forskellige samfund, økonomier og mentaliteter støder sammen og hvordan forandringer i adfærd og tænkemåder under sådanne omstændig-

heder dels er svære at gennemføre og dels er uundgåelige. På denne måde er der god subtekst i bogen; Stross har virkelig noget at sige om historie og økonomi.

Præmisset er godt og fængende fortalt, og man ser virkelig en kulørt spændingsfilm for sit indre blik når man læser bogen – det er en ægte *page-turner*. Man er hele tiden skeptisk over for om alt nu også er som det ser ud til; om Miriams allierede nu også virkelig er på hendes side, eller... Indtil videre er det kun et lille hjørne af dette univers der er blevet afsløret, og man sidder tilbage med en masse spørgsmål som man håber og forventer at de næste bøger vil svare på.

Denne første bog i serien har ikke rigtig nogen ordentlig slutning, men Stross forklarede på Fantasticon at det er fordi de to første bøger oprindeligt var én bog, men at forlaget bad ham dele den op i to (det var åbenbart billigere for dem at trykke 300-siders bøger når salgstallene lå på Stross' niveau). Derfor ser jeg selvfølgelig frem til at få læst bog nr. 2 i serien hurtigst muligt.

Karakter: 8 ud af 10.

Tue Sørensen

Dystre Danmark

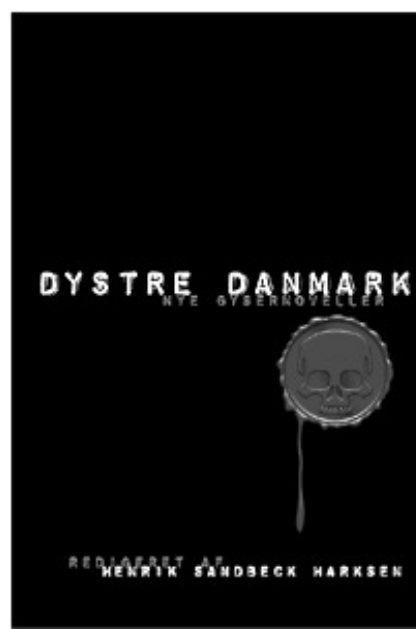
– Nye gysernoveller

Antologi redigeret af Henrik Sandbeck Harksen

H. Harksen Productions 2009, 252 sider

Dette er den tredje antologi fra Henrik Harksens forlag. De to første *Fra Skyggerne* og den engelsksprogede *Eldritch Horrors: Dark Tales* havde fokus på lovecraftiansk horror og Cthulhu mythos. Denne gang er der ikke begrænsninger i stilen, men tale om en række forskellige bud på ny horror.

På Fantasticon gav Harksen udtryk for sin frustration over at horror-litteratur oftest bliver placeret på børne- og ungdomsbibliotekerne, så med denne bog har han givet en bog på horror



der ikke er for børn, og som bogens bagside også beretter, så er den fyldt med mord, rædsler, tortur, sex og bizarre eksistenser.

Flere af forfatterne har vi mødt her i *Himmelskibet*, i *Fra Skyggerne* eller en af de andre antologier der er udkommet i den senere tid, hvilket tyder på at der er en række forfattere der er ved et bide sig fast.

Bogens første novelle er "Mordet på Katrina" af Lars Ahn Pedersen. Denne novelle kunne lige såvel have været trykt i en af de science fiction-antologier der også udgives for tiden. Novellen er en dystert udgave af *The Stepford Wives*, hvor det er muligt at få lavet androide kopier af mennesker. Robotterne bliver dog ikke kun brugt til huslige gøremål og sex, men også til at komme af med frustrationer man måtte have over for den person der er kopieret. Hovedpersonen har således gentagende gange 'dræbt' sin robot. Robotten regenererer sig selv og er snart frisk igen, men selvom man er en robot der er lavet til at tjene, så er der dog grænser for hvor længe man finder sig i den behandling.

"I de dybe mørke skove" beretter om en skovtur der skulle have været hyggelig, men hvor skoven virkelig viser hvor mørk og dystert den kan være. Skoven er et levende sted og kan være fascinerende og dragende, men den har også sin egen vilje, en

vilje som det kan være farligt at gå imod. Thomas Strømsholt har endnu engang skrevet en novelle som både fascinerer og fanger. En sidebemærkning vil jeg nævne at der i bogens bibliografi afsnit står at Harksen har planer om at udgive en samling af Strømsholts noveller, en udgivelse jeg bestemt ser frem til.

Skoven og dens væsen er også en del af Helene Hindbergs novelle "Astrid". I novellen møder hovedpersonen Thomas den underskønne Astrid, som har en fortryllende virkning på ham. Det viser sig dog at hun ikke er nogen almindelig pige, og at hendes skønne ydre ikke er hendes sande skikkelse.

I "Lejlighed 42" følger vi en afdøds eksistens, der prøver at få svar på hvad det egentligt var der skete i forbindelse med hans død. Den limbo han er blevet fanget i, kan dog godt ske ikke kun at have noget med hans død at gøre, men kan have noget med hans færden i efterlivet at gøre. Svaret på hans univers, hans efterliv og alting er således at finde i 'Lejlighed 42', men svaret er ikke entydigt og åbner nye spørgsmål. Novellen går godt i tråd med de der var at finde i Nikolaj Højbergs egen novelle-samling *Vandringer i mørket* og er en af antologiens bedste.

Alle bogens 11 noveller er dystre, men om de alle er gysere, er jeg ikke så sikker på. Et par af dem er mere pudsige end skræmmende, og nogle er mest af alt mærkelige. Dette gør dem ikke nødvendigvis dårlige, men gør dem måske lettere malplacerede. Som så ofte ved antologier er novellerne af noget svingene kvalitet, og der er nok en enkelt eller to som samlingen havde været lige så godt tjent foruden. Herover er nævnt de bedste af novellerne, men de udgør også en samling der gør bogen værd at købe i sig selv.

Det er godt at se at Harksen ser ud til at have fundet et publikum til sine udgivelser. Ud over den allerede omtalte Strømsholt bog, så er der yderligere en række spændende titler på vej fra H. Harksen Productions, bl.a. bind

2 af serien *hplmythos.dk*, men også *The Unspeakable and Others* af Dan Clore ser ud til at være en bog der er værd at glæde sig til.

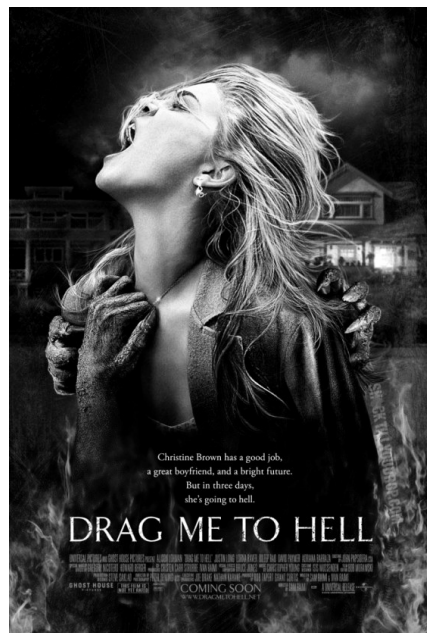
Thomas Winther

Drag Me To Hell

Film, USA, 2009, 99 min.

Instr.: Sam Raimi

Medvrk.: Alison Lohman, Justin Long, David Paymer, Reggie Lee, m.fl.



Christine Brown er bankassistent og nedkalder en sigøjnerforbandelse over sig da hun nægter en gammel sigøjnerkælling (tjek selv – det er en kælling!) henstand på sit boliglån. En lamia puds på Christine, som nu har tre dage til at forsøge at formilde dæmonen eller overføre forbandelsen til en anden person. Klarer hun ikke det, vil hun og hendes u dødelige sjæl blive trukket lige luk ned i helvede.

Jeg er ikke den store Raimi-ekspert, men når man kigger på hans tidligere horror-film, så virker han som om han tilhører samme skole som Peter Jackson og elsker at lave horror-komedier med ulækre effekter, som egentlig ikke er uhyggelige. *Drag Me To Hell* falder helt ind i samme mønster – og hvis sådan en film er tilstrækkelig sjov, så er det også meget underholden-

de. Denne film er dog ikke så sjov igen. Den har fine produktionsværdier og en dejlig lys og åben stemning (ikke ulig *Slither*), hvilket er behageligt for en seer som mig, der ikke rigtig gider at sidde gennem en masse dystre og mørke scener, og således sikkert også appetitvækkende for et bredt mainstream-publikum som måske ikke normalt ville gå ind og se horror-film. Men det er alligevel en 'lille' film, med en ganske simpel historie.

Af en eller anden grund gik medierne helt i selvsving i anmelderkorpsets lovprisning af denne film. Jeg syntes nu den var lettere kedelig og mange steder forudsigelig, men jeg må indrømme at den stilmæssigt var pænt subtil. Jeg var ganske klar over at det var en horror-komedi, så jeg forstod godt stilen og grinede da også de rigtige steder – hver gang det hele blev lidt for ekstremt – men folk der ikke har vidst hvad de kunne forvente, har måske ikke helt fattet komikken, men forvekslet den med latterlighed.

Anyway, anmelderne i medierne var åbenbart begejstrede fordi de da i hvert fald forstod den underfundige fortællestil og sandsynligvis bare havde forventet endnu en amatøragtigt fortalt horrorfilm. Personligt deler jeg som sagt ikke anmeldernes entusiasme; jeg syntes det alt i alt var et middelmådigt produkt som mestendels er hurtigt glemt og ikke udmærker sig noget videre – hvis altså det ikke var for slutningen, som jeg ikke havde (men måske nok burde have) forudset! Slutningen er dejlig! Den er lige en tand ekstra tankevækkende, i relation til resten af historien, og går rigtig godt i spænd med filmens titel! Den udgør et sjovt, tilfredsstillende og lidt provokerende twist, og hæver for mig filmen fra en 5-rating til en 6-rating. Ganske fint – men jeg kan sagtens få armene ned.

Karakter: 6 ud af 10.

Tue Sørensen

G.I. Joe:

The Rise of Cobra

Film, USA, 2009, 118 min.

Instr.: Stephen Sommers

Medvrk.: Christopher Eccleston, Sienna Miller, Jonathan Pryce, Dennis Quaid, m.fl.



I 1980'erne var de amerikanske Marvel-blade fulde af reklamer for G.I. Joe. Udover at være en serie action-figurer udkom G.I. Joe også som tegneserie fra Marvel, men da det bare var en militær-serie, fattede jeg aldrig selv interesse for den. Men nu da filmen kom, så tænkte jeg at den jo er baseret på en tegneserie og sikkert har masser af god action og effekter, så jeg måtte da hellere se den! En veninde havde set den, og fortalte mig at den var meget tegneserie-agtig. Og jo tak, det kan man vist roligt sige! G.I. Joe er et elite-team indenfor det amerikanske militær, og her sættes de ind mod et andet elite-team af bad guys, som en militær-videnskabsmand har hyret til at stjæle hans egne nanit-missiler, som han senere vil bruge til at overtage verdensherredømmet. Men selv hvis dét slår fejl, så har han en snedig back-up plan...

Jeg morede mig kosteligt. Og hvor fedt at se store, seriøse skuespillere tage sig selv væsentligt mindre alvorligt i en hyperventilerende actionfilm! Humoren er ikke altid i top, men plottet er to-

talt James Bond-agtigt, og vores helte har den vildeste teknologi til rådighed, inkl. exoskeletter som reelt giver dem superkræfter! Så de smadrer ned af Champs-Élysées i et stakåndet forsøg på at redde Eiffeltårnet fra at blive brugt som første offer for superskurkens metalædende nanit-missiler! Alt i mens det gode holds karate-ekspert har et opgør med det onde holds karate-ekspert, som er hans stedbror! Og helten ('baronen') er ved at gå i spåner over at hans gamle flamme ('baronessen' – det er deres søde kælenavne for hinanden!) er blevet leder af det onde hold... Se, dét' en rigtig actionfilm! Og kærlighed er der også!

Personerne i filmen – både de gode og de onde – er forviklede med hinanden på kryds og tværs i både romantiske og slægtsmæssige kombinationer, så der er overraskende meget substans i figurernes baggrunde. Det er en film som formår at have non-stop action samtidig med at den ikke fornærmer publikums intelligens. Det er sgu lidt af en kunst. Hvis man går i biffen for at blive underholdt, så går man i hvert fald ikke skuffet hjem. Jeg glæder mig til at se den igen; den vil meget hurtigt få en plads på min DVD-hylde. Og en efterfølger skal også være velkommen.

Karakter: 7 ud af 10. Og hvis den holder til adskillige gensyn, opjusterer jeg det sikkert til 8.

Tue Sørensen

Shinobi 1-6

Romaner af Lise Bidstrup
Facet 2009

Lise Bidstrup har udgivet en imponerende mængde bøger siden hun startede med *Den Grønne Krystal* i 2005. Både bøger til unge og voksne og børnebøger. Her er der tale om bøger for dem der ikke læser så hurtigt eller som lige har lært at læse. Serien består af seks bøger med en fortløbende handling.

Plottet er ganske kort at to brødre finder en mystik dims på et museum og herefter bliver involveret i en kamp mellem to japanske klaner. Undervejs kommer de også en tur til Japan. Der er krydret godt op med ninjaer, magiske evner og andre ting man kender fra japansk fantastik. Det hele ender naturligvis i et dramatisk afgørende opgør mellem de gode og de onde i sjette bind, men der er omhyggeligt sørget for at holde spændingen ved lige, med mindst én action-scene i hver bog.

Det klassiske problem med børnehelte i en voksenverden løses ved at brødrene får nogle magiske evner, på en måde som hænger godt sammen med plottet. Det er nogle ganske flotte bøger, med omslag og illustrationer af Christian Guldager, men det er ikke meget tekst der er i, så nogle af beskrivelserne bliver lige lovlig overfladiske. Selvfølgelig er det et kompromis man må lave for at bøgerne skal være hurtigt-læste, men det kunne måske være løst ved bøgerne havde været lidt mere manga-agtige, i stedet for blot at være illustrerede bøger. Det vigtigste er dog at historien fungerer, og det gør den. Jeg havde i hvert fald ingen problemer med at holde interessen kørende, selv om jeg er lidt langt fra målgruppen. En ting der irriterede mig lidt var nogle småfejl, så som at en person, der er navngivet, senere



blot bliver omtalt som 'japane-ren'. Men ellers er der tale om et solidt stykke håndværk af en forfatter der er blevet god til at få plot og personer til at fungere sammen indenfor nogle givne, ofte ret snævre rammer.

Flemming R.P. Rasch

The Rough Guide To Sci-Fi Movies

Fagbog af John Scalzi
Rough Guides Ltd., 2005
326 sider



"Luke Skywalker was a whiny little twit, and Mark Hamill's performance doesn't do either him or the character any favours."

SF-forfatteren John Scalzi har begået dette entusiastiske og overraskende kompakte, men alligevel dejligt letlæste opslagsværk med en gennemgang af de væsentligste science fiction-film. 50 film er blevet udvalgt, og de gennemgås alfabetisk (ikke i kvalitetsorden). Filmene, i et kapitel han kalder "The Canon", indeholder selvfølgelig alle de gamle kendinge (2001, A Clockwork Orange, Akira, Alphaville, Back to the Future, Blade Runner, Brazil, CE3K, Contact, E.T., Forbidden Planet, Metropolis, Solaris, Star Wars, etc., etc.), men også nogle mere usædvanlige valg som f.eks. John Sayles' *Brother From Another Planet* (som fortjener sin plads på listen – jeg optog den engang fra svensk tv, og det videobånd er blevet flittigt brugt, indtil jeg endelig for nylig fik fat i filmen på

DVD), Woody Allens *Sleeper* og W.D. Richters *Buckaroo Banzai Across the 8th Dimension!* Scalzi gør et fint stykke arbejde med at forklare hvorfor filmene er vigtige, og hvad der gør dem gode. I omkring 92% af tilfældene er jeg enig med hans kommentarer, hvilket i sig selv er bemærkelsesværdigt! Han kan dog ikke lide Verhoevens senere film; *RoboCop* er med på Scalzis kanoniske liste, men han mener at *Total Recall* er langt dårligere end *RoboCop*, og at *Starship Troopers* er dårligere endnu! Formastelige! Men Scalzi er jo Heinlein-beundrer; hans SF-roman *Old Man's War* er næsten ren Heinlein, og han er åbenbart en af dem som ikke sætter pris på at se sit idol 'vandaliseret' af Verhoevens satiriske filmatisering. Os der elsker filmudgaven af *Starship Troopers*, og samtidig er store fans af autentisk Heinlein-litteratur (som sine steder ikke desto mindre fortjener at blive satiriseret), er åbenbart en lille eksklusiv cirkel.

Men Scalzi begrænser sig ikke kun til de 50 'kanoniske' film. Han ser i tekstbokse og efterfølgende sektioner sit snit til at kommentere på snart sagt alle de kendte og en hel del mindre kendte SF-film, inkl. hver af filmene i diverse serier, f.eks. *Star Trek*. Han har kapitler om SF-filmens historiske ikoner – både fiktive figurer, instruktører og skuespillere – om genreens oprindelse, dens basis i litteraturen, de videnskabelige aspekter (han både kritiserer og forsvare uvidenskabelighed), samt de andre fantastiske genrer som nu og da krydser over i science fiction (fantasy, action-adventure, techno-thriller, sci-fi/horror, animation, time travel, superheroes, etc.). Der er korte kapitler om optagelsessteder og alle mulige klichéer og andre typiske SF-elementer, garneret med masser af eksempler. Og lister over hvilke film der foregår hhv. på Månen, på Mars og på andre planeter, og hvilke SF-film der er produceret i alle mulige andre lande, fra Hong Kong til Mexico (og ja, også Italien – "Watching an Itali-

an sci-fi movie is the cinematic equivalent of buying a Rolex off a street hustler."). Scalzi kvitterer endda også med en afsluttende oversigt over gode SF tv-serier, tidsskrifter, computerspil, festivaler og SF-analytiske bøger! Så han kommer meget vidt omkring, nævner rigtig mange titler i hver eneste sektion (min DVD-ønskeseddel er nu svulmet en del op!), og dækker virkelig alle tænkelige vinkler. En absolut fornøjelse at læse; man hører f.eks. om sjældent nævnte tidlige SF-film som britiske Maurice Elveys *High Treason* (1928) og Fritz Langs *Frau im Mond* (1929), og sjældne tidsrejsefilm som Harold Lloyds *Berkeley Square* (1933) og W.D. Richters *Late For Dinner* (1991), som ikke er udgivet på DVD. Man er meget ivrig efter at læse videre, for man ved aldrig hvilke filmperler han trækker ud af ærmet på næste side.

Alt i alt intet mindre end en utrolig imponerende bog som varmt kan anbefales. Af et kort oversigtsværk at være, har man svært ved at forestille sig hvordan det overhovedet kunne være bedre (dog er der en graverende fejl tilstede: ingen nævnelser af den vigtige danske SF-stumfilm *Himmelskibet* fra 1918!). Jeg vil hurtigst muligt også få fat i Scalzis *Rough Guide to the Universe*, og måske nogle flere i *Rough Guide*-serien.

Karakter: 10 ud af 10.

Tue Sørensen

The Brother From Another Planet

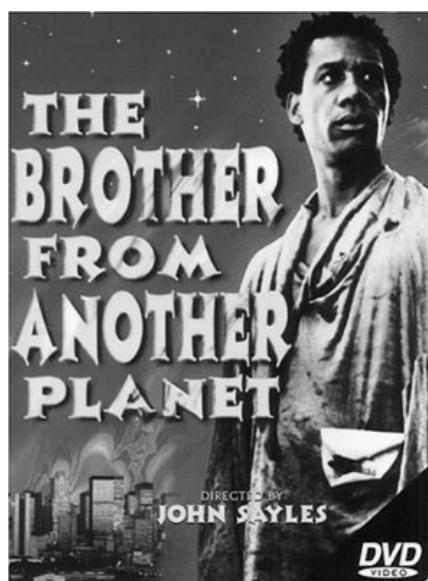
Film, USA 1984, 108 min.

Instr.: John Sayles

Medvirk.: Joe Morton, John Sayles, David Strathairn, m.fl.

Denne low-budget indie-film var en publikumssucces da den kom ud i de amerikanske biografer. Joe Morton spiller en sort slave fra en anden planet, på flugt fra to hvide dusørjægere fra samme planet. Han lander ved Ellis Island i New York i nutiden

(1984), og gemmer sig i den sorte bydel Harlem, hvor han kun omtales som 'the brother', bl.a. fordi han ikke kan tale (og derfor ikke sige sit navn). Han kan dog godt forstå hvad der bliver sagt til ham. I sit rumskibsstyrt mistede han en fod, men den kan han regenerere på en dag. Han har kun tre store tæer på hver fod. Han ender efter et par indledende eventyr og problemer med ordensmagten (han kender nemlig ikke til penge) i en Harlem-bar, hvor en af stamkunderne er en socialrådgiver, der finder ham et sted at bo. Han får også et midlertidigt job, eftersom han kan reparere maskiner, der er gået i stykker, ved bare at lægge hånden på dem. Han konfronteres herefter med det meste af hvad livet kan byde på, fra narko til kærlighed, før dusørjægerne endelig får opsporet ham – men får de også fanget ham? Det vil jeg lade stå hen i det uvisse.



Filmen er yderst velsammen-skruet og underfundig og naturligvis fyldt med interessante racepolitiske observationer. Der er meget lidt dialog i filmen, men alligevel en hel del handling. Alle skuespillerne (især klientellet i baren, inkl. socialrådgiveren) har utrolige stærke personligheder. De to hvide dusørjægere, spillet af instruktøren selv og David Strathairn, er mega-komiske, og også lidt skræmmende, i deres stive, fremmedartede bevægelser og

reptil-agtige skrig! Inde i baren beder de om fadøl "on the rocks"...

Karakter: 8 ud af 10.

Tue Sørensen

Sleeper

Film, USA 1973, 89 min.

Instr.: Woody Allen

Medvirk.: Woody Allen, Diane Keaton, John Beck, m.fl.

"I'm a clarinet player in 1973, I'm going to the hospital for a lousy operation, I wake up 200 years later and I'm Flash Gordon!!"

Hvis der er noget menneske i den virkelige verden der kan forveksles med Howard the Duck, altid ængstelig, komplet forvirret og "trapped in a world he never made", så er det Woody Allen! Og i allerhøjeste grad i netop denne film. Det var med stor begejstring at jeg, imens jeg så filmen, indså at Stallone-filmen *Demolition Man* fra 1993 (som jeg er stor fan af) faktisk er en genindspilning af *Sleeper* – med macho-action-helten Sylvester Stallone i slapstick-neurotikerens Woody Allens rolle – en hysterisk morsom udskiftning! Det overordnede plot er det samme: En fyr er blevet frosset ned i nutiden, og genoplives et par hundrede år ude i fremtiden. Samfundet er nu et totalitært utopia befolket af forkælede, clueless borgere som elsker deres Stalin-agtige Store Leder, som har skabt deres samfund. Der findes dog også en ulovlig underground; en revolutionær modstandsbevægelse, som vil vælte Lederen. Desuden dyrkes der sex på kunstig vis og med teknologisk hjælp, fordi alle er blevet frigide – undtagen dem der nedstammer fra italienere (endnu en fed grund til at give Stallone hovedrollen i 1993-udgaven; det gør hele situationen mere *Zar-doz*-agtig!).

Begge film er sci-fi-komedier, også i den grad, men *Demolition Man* er så også lige med sikker hånd gjort til en politi-action-film med en superskurk (Simon

Phoenix, spillet af Wesley Snipes – en figur som ikke er med i *Sleeper*). Der er flere forskelle; *Sleeper* er meget mere en slapstick-film, og Woody Allens figur, Miles Monroe, er bl.a. indehaver af en health food-forretning og kommer med flere referencer til økologisk mad (virker meget aktuelt, også i dag! I *Sleepers* fremtid har man dog opdaget at fedt, fløde og tobak faktisk er de allersundeste ting man kan indtage!). Miles Monroe er den samme neurotiske splejs som Allen altid spiller, men den fremtid han kommer til er så ubehjælpeligt overfladisk og handlingslammet at Monroe faktisk næsten er en *Jens Lyn*-figur i sammenligning med disse fremtidsborgere. Samfundet minder meget om samfundet i *Logan's Run* (1976), både visuelt og strukturelt. Sex er en af de meget yndede underholdningsformer, og der bruges (ligesom i *Barbarella* fra 1968) en 'orgasmotron' til formålet. I begyndelsen af filmen bliver Monroe udspurgt af nogle videnskabsmænd fra modstandsbevægelsen og kan bl.a. bekræfte at sports-TV var en form for tortur; Bela Lugosi var borgmester i New York, og Charles DeGaulle var en berømt fransk kok.

Allen skrev selv musikken til *Sleeper*. Der er tale om ragtime jazz i højt tempo, som skrues op hver gang der er en slapstick-



scene (også i højt tempo). Effekten er lidt ligesom en blanding af big band-lydsporet til *Citizen Kane* og kazoo-temaet til *The Benny Hill Show*... Komikken er direkte inspireret af Buster Keaton og Charlie Chaplin og fungerer ganske fint. Allen er selv utrolig sjov i denne rolle; jeg tror ikke jeg før har oplevet ham som værende så effektivt komisk. Filmen er spækket med god dialog og tankevækkende indfaldsvinkler fra start til slut. Selve slutningen er dog lidt vag; selvom den Store Leder, ahem, bliver taget ved næsen, så hører man ikke om modstandsbevægelsen kommer ordentligt i gennem med sit forehavende. Men det er måske meningen at man selv skal tolke historien videre. Filmen er i øvrigt løst baseret på H.G. Wells' *The Sleeper Awakes* (1910), og Allen konsulterede med både Isaac Asimov og Ben Bova for at sikre sig at det teknologiske element i filmen var tilstrækkeligt overbevisende.

Sleeper skal varmt anbefales til alle; det er absolut og helt unægteligt en af de 50 bedste SF-film der er lavet. DVD'en kan anskaffes fra Amazon.co.uk til ca. £3, og hvis du ikke ejer *Demolition Man*, så tag og køb den med ved samme lejlighed; den kan fås endnu billigere.

Karakter: 10 ud af 10.

Tue Sørensen

True Blood sæson 1

TV-serie produceret af HBO

Manuskript Alan Ball

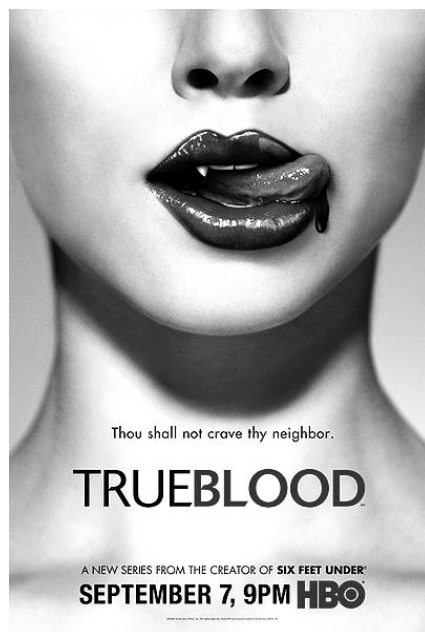
Baseret på *The Southern Vampire Mysteries* romanserie om Sookie Stackhouse af Charlaine Harris

Hvis du (ligesom jeg) synes *Twilight*-filmen overtrådte lidt for mange vampyrtraditioner, var rent til grin eller bare laaaangtrukken og *Buffy* lige manglede lidt kant så er dette SERIEN... Dermed ikke sagt, at *True Blood* ikke også overtræder diverse regler, men dels er de fleste regler jo til for at blive brudt og dels så er det jo velkendt at vampyr-

film får nyt liv (høhhø) ved at nyfortolke tidligere tiders skildringer af samme.

Manuskriptet er skrevet af Alan Ball kendt fra *Six Feet Under* og *American Beauty* – selv om den er baseret på en urban fantasy-serie så har den kvaliteter, der får den op og ringe.

Vi befinder os i en alternativ virkelighed i den dampende lumre amerikanske sydstat Louisiana, der med sine traditioner for Voodoo, skøre præster og flamboyante personligheder er de perfekte omgivelser for noget mystisk og fantastisk.



Den væsentligste forskel på seriens virkelighed og vores er, at vampyrer er 'kommet ud af skabet' efter opfindelsen af en kunstig blodtype, som vampyrer kan overleve på, og da de derfor ikke behøver at slubre løs på almindelig gode borgere længere, kræver de nu lige rettigheder som borgere i menneskenes verden – komplet med spindoktorer, marketingfolk og politikere.

Parallellerne til diskrimination på basis af seksuel orientering, race osv. er hermed skåret ud i pap og gjort bogstavelige (introsekvensen har sågar et af de klassiske amerikanske kirkeskilte, hvor teksten dog læser "God hates fangs"...).

Alt dette er her i 1. sæson dog mestendels baggrund for vores hovedpersoner som befinder sig i en flække kaldet Bon Temps, hvor Anna Paquin (bl.a. kendt

som Rogue i *X-Men*-filmene) er den tolerante, forældreløse servitrice – Sookie – i den lokale snask. Hun er tilfældigvis lidt speciel, idet hun kan læse tanker, hvilket har gjort hende noget irriteret over folks væremåde overfor hinanden i almindelighed og hende selv i særdeleshed.

Ind træder 'høj, bleg, fremmed', med manerer som en rigtig sydstats gentleman fra det forrige århundrede og bestiller kunstigt blod. og hun fascineres af dette første møde med en vampyr, som hun ikke kan læse tankerne på...

Inden længe begynder der at dukke døde 'fangbangers' (folk der har dyrket sex med en vampyr) op i den lille by, og Sookies temmelig naive He-man af en lillebror befinder sig konstant i problemer til halsen. Jagten på denne morder er grundhistorien i første sæson. Samtidig er kroens supercharmerende sorte kok ved at rode sig ud i noget snavs, da han bl.a. handler med vampyrblod, der selvfølgelig har spændende konsekvenser, når det bruges af almindelige mennesker. Sookies veninde har store problemer med sin alkoholiserede mor; venlige vampyr-Bill har nogen særdeles ubehagelige venner, og kroens ejer render nøgen rundt i skoven?!

Sådan går det over stok og sten i 1. sæson, og det skifter mellem varierende grader af spøjse perversioner, samfundssattire, passende med blod og et væld af pudsige bifigurer. Bemærk at alle afsnit ender med en overraskende cliffhanger, som gør det næsten umuligt ikke at fortsætte. Anna Paquin har absolut udviklet sig i en positiv retning, og det er et held at hun er newzealænder og derfor ikke har amerikanernes sædvanlige puritanske holdning til kroppen. Teknisk set er det en fejlfri serie med glimrende effekter både visuelt og auditivt, der er specielt vigtig i forbindelse med skildringen af Sookies telepatiske evner. Skuespillet er mere end fremragende over hele linien, og kendere af *Star Trek* vil genkende flere af birolleindehaverne. Det

siger sig selv, at HBO scorer et hit her igen, og serien har netop afsluttet 2. sæson i USA og fået lovning på en tredje. Kan anbefales.

Niels Gjerløff

Død snø

Spillefilm, Norge 2009.

Andre titler: *Død sne* (DK), *Dead Snow* (US).

Instr. Tommy Wirkola, 90 min.

Gyser/action/komedie.



Okay, det her var årets skuffelse. Og det er ærgerligt, for umiddelbart havde den tre ting der virkelig talte for den:

- Den har nazi-zombier (bedste kombination siden Simon & Garfunkel).
- Den er norsk – det er rart at komme lidt uden for den angelsaksiske indsnævring.
- Den har en simpelt skåret handling.

Når det sidste er en god ting, er det fordi der så ikke kommer nogle af de evnesvage forviklinger, twist endings eller den in-konsekvens der plager så mange gyserfilm.

Handlingen: Nogle medicin-studerende er i de norske bjerge hvor de finder noget af en skat, der altså viser sig at være nazi-guld. Dette skaffer dem mange, mange udøde nazister på nakken.

Som filmen skrider frem, har den ikke så få andre ting der ta-

ler til dens fordel: Utroligt god scenografi og effekter (nazisterne der kommer op igennem sneen, er eksempelvis et helt utroligt flot syn), for ikke at nævne en fantastisk location, nemlig de norske fjelde, og en flok hovedpersoner der ikke foretager sig noget dumt. De deler sig ikke op, de bevæbner sig straks for at imødegå truslen, og de ved hvornår det er tid til at løbe og hvornår det er tid til at slå. Desuden er soundtracket godt, og "Bjergkongens hal" og norsk danse-musik bruges på en ret vittig måde.

Castet er til gengæld meget kliché-præget (én nørd, én billig tøs ... blablabla).

Problemet opstår i dens forsøg på overhovedet at være en "norsk gyserkomedie med nazi-zombier" – fordi ingen af elementerne fungerer.

Den fejler fordi den ikke er særligt norsk. Dertil er der for mange referencer til engelsksprogede gyserfilm, og derfor er der intet, undtagen sproget, der adskiller den fra normen. Apropos sproget, snøvler skuespillerne i det i hidtil uset grad. Jeg troede at *De Grønne Slagtere* var topmålet for hvor utydeligt skuespillere kunne tale, men det er næsten umuligt at høre hvad der bliver sagt. Nordmændene har før gjort grin med at danskere ikke engang kan forstå hvad hinanden siger – nu er de i samme tvivlsomme liga!

Den fejler fordi den ikke formår at skabe uhygge. Hvis hovedpersonerne basalt set er lidt usympatiske i deres omgang med hinanden, som en flok unge amerikanere i en slasher-film, er der ingen grund til at kære sig om deres skæbne. Filmen er effektivt ulækker, men uhyggelig er den altså ikke.

Den fejler fordi den ikke formår at være en komedie. Det kan lade sig gøre at mikse gys med komedie (ligesom *Evil Dead II* og *Braindead*, som der refereres muntert til), men det gør man ved at sørge for at det som skal være uhyggeligt, vækker latter i stedet for frygt – det nytter ikke at man, som her,

tager en følsom scene der skal vække vores sympati, så indsætter en komisk overdrevent volds-scene med morsomme 'quips', for så at gå videre til noget utroligt tragisk.

Humoren gør dramaet umuligt at tage seriøst, og det var nok også meningen, men dramaet dræber samtidigt humoren. Det er rigtigt ærgerligt, for den kunne være blevet enten meget skræmmende eller hysterisk morsom, hvis man havde truffet et valg om stemningen. Man kunne eksempelvis havde skåret de kvikke bemærkninger ud eller kørt dramaet ud i det tragikomiske – så havde der været en helstøbt film.

Sidst og ikke mindst: Den fejler fordi nazi-temaet ikke udnyttes. Man kan ikke bare give udøde nogle flotte kostumer på, og så tro at det gør hele arbejdet. Uden nogen replikker, manøvrer eller nogen der heiler eller bare noget, kunne de udøde lige så vel have været udøde vikinger der ledte efter deres skat, eller vrede samiske ånder. Det gør ingen forskel på handlingen.

Og lad mig tilføje at de udøde faktisk slet ikke er zombier, men tværtimod gengangere, da de hverken er hjernedøde automata, eller smitter og derved skaber risikoen for en 'zombie apocalypse'. Men denne 'case of mistaken identity' optimeres i filmen og fører til en akut frygt for at blive bidt og smittet blandt hovedpersonerne, hvilket fører til nogle groteskt morsomme fejlgreb. Den slags kunne filmen godt have satset på.

Noget der faktisk er tiltalende, er at hovedpersonerne overvejer hvordan de skal slippe ud af pinen, hvilket fører til at de finder ud af hvorfor de er udset som ofre. Det er en unik drejning, men det irriterer mig grænseløst at de overhovedet overvejer at give nazisterne hvad de vil have. Appeasement-politikken slog fejl over for de levende nazister – hvorfor skulle det så hjælpe mod udøde nazister?!

Alt i alt er filmen et godt stykke håndværk med hensyn til kameravinkler og effekter, og den

skal nok blive en succes på det præmis, men den skuffer fælt fordi den trods alt havde så mange gode ting at byde på, og derfor med få bearbejdninger kunne være blevet god.

Som den blev, er det en film der ikke er en gyserkomedie, men i stedet er en blanding af gyser- og komedie-scener der skurrer mod hinanden.

Rasmus Wichmann

UP

Computeranimeret film i 3D

Instr.: Pete Docter

Pixar/Disney 2009, 96 min.



Pixars computeranimerede film er altid flotte og sjove, og for det meste er historierne gode (om end ofte en tand for moralske for min smag). Alt dette gælder også for *UP*, der dog adskiller sig på flere punkter.

For det første er denne film lavet helt i 3D (som dog kræver polariserende briller at se), og det giver et ekstra pift til filmens visuelle side. 3D er biografernes nyeste påhit til at trække folk væk fra storskærms-tv'erne i stuerne og ind i biografens salene. Noget lignende blev prøvet i midten af det 20. århundrede, men dengang var 3D-filmene i sort/hvid – nu er de i farver. Det kræver dog stadig specielle briller at se dem, og det tror jeg vil begrænse interessen når først

nyhedens interesse er væk – lige som det skete for et halvt århundrede siden.

Det andet nye er at hovedpersonen ikke er et barn eller en teenager, men en gammel mand (der dog har et barn på slæb, helt bogstaveligt). Det er forfriskende, da Hollywood sjældent tør fjerne sig fra de sikre formel, især til dyre storfilm.

Handlingen er enkel: Da Carl Fredericksen var dreng, var han stor fan af eventyreren Charles Munz, der forsvandt med sit luftskib i Sydamerika, hvor han skulle udforske et mystisk bjergplateau. Carl møder pigen Ellie, der også er stor fan, og de lover hinanden at de engang vil tage til Sydamerika, finde Munz og bygge et hus ved vandfaldet på det mystiske plateau. Men livet kommer i vejen for parret, og mange år senere sidder Carl som en bitter, gammel enkemand, alene med minderne i sit hus.

Huset står for at skulle rives ned, men Carl, der er gammel ballsælger, slipper væk ved at binde nogle tusinde heliumballoner i huset, så det svæver væk. Nu vil han til Sydamerika! Uheldigvis får han den lille, trinde spejderdreng Russell med på slæb, og det fører til en del sammenstød mellem ung, naiv entusiasme og gammel livstræthed.

Gennem mere held end forstand når det flyvende hus frem til det mystiske plateau, men tingene her er ikke helt som Carl havde forventet det. Mere skal ikke afsløres her.

Portrættet af den gamle, trætte mand, der får nyt liv i kraft af at gå efter sin ungdoms drøm, er fint og godt nuanceret. Spejderdrengen Russell er til gengæld noget éndimensional og er mest med for at kunne udfordre Carls gammelmandskynisme og minde ham om hvordan det var selv at være et begejstret barn engang.

Det er ikke nogen dyb film, men ideen er forfriskende ny, og der er en del kærlig satire over pulp-klicheer. Slutningen er ikke særlig overraskende, men menneskevarm og en god afrunding på en ganske god film.

Klaus Æ. Mogensen

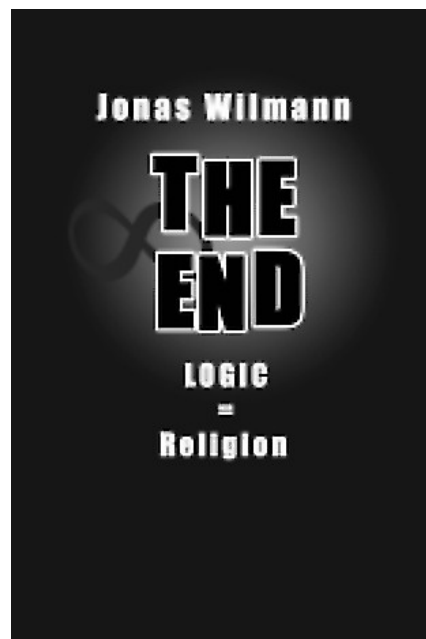
The End

Roman af Jonas Wilmann

Eget forlag, 139 s

Kan købes for 69 kr.

www.jonaswilmann.dk



Det er opmuntrende at en dansk forfatter giver sig i kast med at skrive på engelsk. Det er skønt, at der er en ung forfatter, der prøver kræfter af med at udgive en roman, han selv beskriver som god gang postapokalyptisk sci-fi splat. Han skriver på sin hjemmeside at "Der er brug for en revolution på området, for jeg ved, vi er mange der er trætte af sjove varulve og pubertære troldmandslærlinge med kæresteproblemer. Det handler om respekt for stoffet, selv når det er utroligt og fantastisk."

Det er vi nok mange der er helt enige i, men hvordan er så Jonas Wilmanns bud på voksen sci-fi splat med respekt for stoffet?

Handlingen er ganske enkel og set ofte før. Der er gået knap 100 år siden et nukleært holocaust har ændret verden for altid, og nu sidder et præsteskab på magten og dikterer at livet skal leves efter et system (LOGIC), som er en – meget kort og kynisk – liste over hvilke 'redskaber' (Fear – Cheat – Sex – Gun, osv.) der må anvendes i dagligdagen. Vi følger Zeke fra byområdet The Pit, der er befolket med diverse mere eller min-

de muterede udskud med uhygiejniske spisevaner. Han overlever ved at begå indbrud mod forskellige bander og i øvrigt anvende rigeligt med vold. En dag møder han en ung prostitueret, læser – ved hjælp af en særlig dims – en række breve han finder i en afdød oldings lejlighed – og begynder at udforske den besynderlige og forbudte begreb 'kærlighed' sammen med den unge kvinde. Kvinden bliver bortført, og derefter handler romanen om Zekes kamp for at finde hende igen og erklære sin kærlighed. På vejen skal han naturligvis kæmpe med diverse bander og mutanter, inklusiv en flok kannibaler, og møder også det øverste præsteskab. Blod og indvolde flyder, pesten huserer, lig ophobes i stakkevis og lort i utrolige mængder ligger og stinker. Det slutter naturligvis som den slags skal – uden happy end. Der er hverken sjove varulve eller pubertære troldmandslærlinge, men en række ligeså endimensionelle personer, hvis handlinger ikke ligefrem er troværdige. Den centrale drivkraft i det tynde plot – Zekes lyst til at udforske kærligheden – vækkes af en stabel gamle breve fra anden verdenskrigs tid, men forklares aldrig rigtigt. Zekes møde med Præsteskabet giver nogle hints om deres tro, men vi skal straks videre til mere død og splatter. Hvilket der i og for sig ikke er noget galt i! Det er dér romanen har sin styrke: i de malende, billedskabende beskrivelser af kamp og apokalypse. Plottet er mest en undskyldning. JW laver også tegneserier og lægger dem gavmildt ud på sin hjemmeside, og jeg synes egentlig romanen mere er en slags storyboard til en tegneserie end en roman.

Hvad angår sproget – så havde jeg klart foretrukket at Jonas Wilmann havde holdt sig til dansk. Han har lagt nogle danske tekster ud på sin hjemmeside, og det jeg har læst der, er både friskt og velfungerende. Det er det desværre ikke rigtigt på engelsk. Et langt stykke hen af vejen fungerer det, fordi sproget er enkelt og præget af

nutidig amerikansk gadeslang. Ofte er det dog præget af dansk syntaks, af gentagelser og en del meningsforstyrrende småfejl. En grundig gennemlæsning og korrektur af en anden end forfatteren ville have gavnet helhedsindtrykket. Men det er vel risikoen ved selvudgivne værker. JWs gentagne brug af 'gonna' 'wana' 'coz' osv. irriterer mig også. Det kan gå an – og være påkrævet – i direkte tale, men JW anvender det også for den alvidende fortællerstemme, hvilket ofte virker skurrende i stedet for streetwise. Jeg kan forstå at romanen er skrevet på engelsk og at JW overvejer en oversættelse til dansk. Jeg tror det havde været bedre at have gjort det modsat.

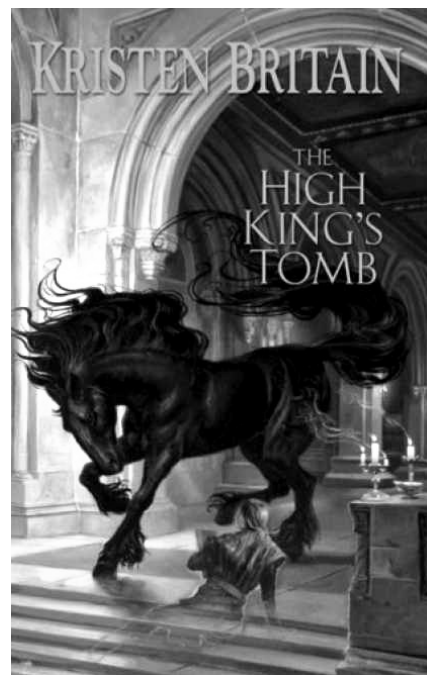
Hvad så med sci-fi-elementet? Tjah – vi befinder os omkring 180 år fra nu – det nukleare sammenbrud er sket i 2080'erne – og der kan ikke være sket meget udvikling i de næste 70-80 år, hvis vi skal tro romanen. Og ellers er det vist mest mutationer, der er foregået. Meget får vi ikke at vide. Våbnene er noget mere potente (men der er bazookaer?), og der er den dér dims til at læse med (de fleste folk er ordblinde). Fremtiden er således mest en løs kulisser og en undskyldning for at slippe muterede monstre løs.

Summa summarum: Jeg kan anbefale romanen hvis man virkelig savner tilstedeværelsen af muterede kannibaler i det man læser, hvis man kan bære over med de sproglige mangler og det papirtynde plot, og elsker splatter, vold og kulsorte slutninger. Inden for de præmisser leverer Jonas Wilmann en energisk og pletvis underholdende tegneserieagtig historie. Jeg håber til gengæld at han bliver ved med at skrive med den herlige energi og drive han beviser her, at han skifter engelsk ud med dansk, at han koncentrerer sig mere om plottet fremover og frem for alt: At han udviser en langt større originalitet i det han skriver. Det handler jo om at vise respekt for stoffet.

Richard Ipsen

The High King's Tomb

Roman af Kristen Britain
DAW Books 2007 (pb 2009)
643 s, \$8,99



The High King's Tomb er tredje bind i Kristen Britains *Green Rider*-serie. Her er tale om *romantic fantasy* i stil med Mercedes Lackeys *Valdemar*-bøger, og der er en del ligheder mellem de to universer, helt ned til et korps af budbringere på mere eller mindre magiske heste (her kaldet *Green Riders*). *Romantic fantasy* er ikke kærlighedsromaner i fantasy-miljøer, selvom der godt kan være romantiske forviklinger. Det romantiske ligger mere i et omdrejningspunkt omkring det gode lands kamp mod onde fjender.

Der er ikke den store originalitet i serien – her er let forklædte elverfolk og orker under andre navne – men den er underholdende fortalt med sympatiske hovedpersoner og tilpas komplekse skurke (for eksempel er bogens hovedskurk både en omsorgsfuld bedstemor og en fæl nekromantiker).

Tredje bind tager det lidt med ro efter det særdeles hæsblesende andet bind, som introducerede et væld af nye elementer. Det betyder dog ikke at der mangler spænding. D'Yer-muren, der holder den onde magi i Blackveilskoven tilbage, truer med at gå i

opløsning, og kongens trolovede Lady Estora bliver bortført af oprørere. Vi får også introduceret en maskeret gentlemantyp ved navn Raven Mask.

Den unge pige Karrigan er igen central i handlingen. Hun bliver sendt på en tilsyneladende ufarlig mission for at finde den gamle bog, der kan indeholde svaret på hvordan man kan redde D'Yer-muren, men det udvikler sig til et desperat forsøg på at redde Lady Estora og undgå en truende borgerkrig. I andre kapitler følger vi en anden Green Rider, Alton D'Yer, og hans forsøg på at kommunikere med ånderne i muren.

En ny synsvinkelperson i dette bind er kongens fattige fætter Lord Amberhill, som er fanget i et dilemma mellem ære og personlig ambition. Man aner at Amberhill kan blive en fremtidig *love interest* for Karrigan.

The High King's Tomb er tydeligt et midterbind i en serie. Selvom der er forløsning på flere delhistorier, ligger der stadig store farer og truer i horisonten. Vi for en dybere forklaring på hvorfor Karrigan har en tendens til at blive rodet ind i meget magiske affærer, men der er plads til flere overraskelser forude.

Alt i alt byder bogen på en velfungerende historie med både spænding og humor. Som sagt ikke den store originalitet, men vi får fyldt flere detaljer på et univers, der nok var lidt tyndt i seriens første bog.

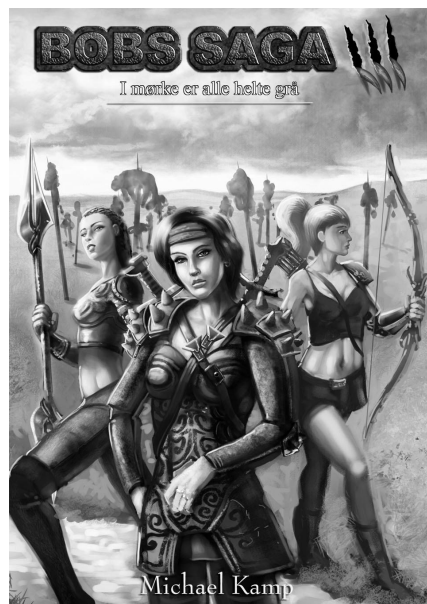
Klaus Æ. Mogensen

Bobs Saga III – I Mørket er alle helte grå

Roman af Michael Kamp
Books on Demand 2009, 372 s.
www.michaelkamp.dk

Første bind af *Bobs Saga* var en gang rajasjang, hvor Bob og hans venner uhjælpeligt forsøgte sig som helte. I andet bind begyndte rygtet om en forestående krig at sprede sig, mens gruppen fik mere erfaring. Her i bog tre har gruppen opnået et omdøm-

me som helte, men til gengæld er krigen for alvor brudt ud. Den ny orden Slangens Hoved med Første Broderen forrest prædiker fred, men en fred der kun kan komme når alle enten har sluttet sig til sagen eller er blevet udryddet. Således hærger Slanges Hoveds hær igennem landet, og dræber alt og alle der ikke slutter sig til dem. De samfund der slutter sig til dem, bliver mændene sendt til fronten, mens kvinder sendes i arbejdslejr, og børnene sendes i lejr. På denne måde sikres at ingen gør oprør. Dette sammen med en uhørt brutalitet, giver en ustyrlig hær, som også støttes af en af denne verdens sidste (hvis ikke den sidste) drage. For at sikre at



der er soldater nok, så sørger Nekromantikerne for at udøde udføre hvad der ellers skal laves af arbejde.

Vennerne har valgt side imod den nye orden, men det viser sig at flere af de personer de stolede på har valgt anderledes. Gamle venner falder dem i ryggen, og nye venner viser sig at selvom de måske kæmper for samme sag, så kan de have hver deres grunde. De får bl.a. hjælp af nogle kvindelige krigere, der dog viser vis at kæmpe for krigens gud, en gud der på ingen måde har interesse i at den nye orden skal lykkes i at skabe fred. Det viser sig også at den nye orden forsøger at skabe en vej ind til denne verden for en guderne, en gud

der har lovet dem fred. Kriegerkvinderne beretter dog at det virkelige mål er at fjerne alt levende (hvilket også er en form for fred), da guden er den faldne, eller udstødte gud, der vil ødelægge alt hvad de andre guder har skabt.

Gruppen går ikke ramt forbi, og de må erkende at krig kræver sine ofre, og mens nogen må ofre livet, så må specielt de der benytter magi sande at det også kræver dyre ofre fra dem at få den hjælp de skal bruge fra deres guder.

Oftest kommer Fantasy bøger i trilogier, hvilket der ikke er tale om her. Bind 3 er mere dystert end de to foregående, og slutningen på denne bog er bestemt ikke en slutning på sagaen, selvom den måske kan være en slutning for flere af vennerne. Bogen virker faktisk mere som et bind 2 hvor det onde nu for alvor har overtaget, og det næsten ikke kan komme til at se mere sort ud. Det ser faktisk så sort ud at jeg næppe tror at det hele kan vende i næste bind. Bogens bagside fortæller da også at flere bind er under udarbejdelse, men ikke om hvor mange.

Med *I Mørket er alle helte grå* er der virkeligt ved at blive åbnet op over for et fantasy-univers fyldt med en mængde skabninger, guder, magi og krig i stil med *Dragonlance*-bøgerne. At serien er benævnt *Bobs Saga* begynder at passe mindre og mindre, for godt nok er Bob stadig den centrale figur, men der bliver mere og mere plads til de andre karakterer, samt til at beskrive den verden hvor historien udfolder sig. Bob er heller ikke den bondeknold han var i starten. Han handler mere fornuftigt og knap så klodset (hjulpet af magiske ting, men alligevel). At historien har taget den drejning er en klar fordel, da figuren Bob var ved at være trættende at følge. Der er således ikke længere kun tale om en saga om en tumpe der vil være helt, men om en spændende fantasy-saga som Michael Kamp har gang i.

Thomas Winther

Nyt om Fantastik

af Klaus Æ. Mogensen

Priser og andre nyheder. Kilder er bl.a. Ansible og Locus.



Priser

Danmarks Skolebibliotekarers Børnebogspris 2009 går til forfatteren Kenneth Bøgh Andersen for sit forfatterskab og især fantasyromanerne i serien "Den store Djævelkrig": *Djævelens Lærling* (2005), *Dødens Terving* (2007) og *Den forkerte Død* (2009) – samt *Antboy*-trilogien (2007).

Prisudvalget har i valget af Kenneth Bøgh Andersen lagt vægt på det originale og nytænkende i romanerne. "Han mestrer sproget suverænt og leger med det på sjov og underfundig vis – ja, sågar filosofisk."

Prisoverrækkelsen fandt sted lørdag den 24. oktober 2009 på Gl. Avernæs.

På årets Worldcon i Montreal blev **Hugo Awards** tildelt følgende:

Roman: Neil Gaiman for *The Graveyard Book*

Kortroman: Nancy Kress for *The Erdmann Nexus* (Asimov's 10/08)

Langnovelle: Elizabeth Bear for "Shoggoths in Bloom" (Asimov's 3/08)

Novelle: Ted Chiang for "Exhalation" (Eclipse Two)

Relateret bog: John Scalzi for *Your Hate Mail Will be Graded*

Grafisk fortælling: Kaja & Phil Foglio (farver: Cheyenne Wright) for *Girl Genius, Volume 8: Agatha Heterodyne and the Chapel of Bones*

Dramatiseret, lang: WALL-E

Dramatiseret, kort: *Doctor Horrible's Sing-Along Blog*

Redaktør, kortprosa: Ellen Datlow

Redaktør, langprosa: David G. Hartwell

Professional kunstner: Donato Giancola

Semiprozine: *Weird Tales*

Famzine: *Electric Velocipede*

Fanskribent: Cheryl Morgan

Famkunstner: Frank Wu

John W. Campbell Award (til bedste nye forfatter; ikke en Hugo, men bliver uddelt på samme måde): David Anthony Durham.

British Fantasy Awards er blevet tildelt:

Roman (Derleth Award): 'William Heaney' (Graham Joyce) for *Memoirs of a Master Forger*

Kortroman: Tim Lebbon for *The Reach of Children*

Novelle: Sarah Pinborough for "Do You See" (Myth-Understandings)

Novellesamling: Allyson Bird for *Bull Running for Girls*

Antologi: Stephen Jones (red.) for *The Mammoth Book of Best New Horror 19*

Small press: Andrew Hook, Elastic Press

Faglitteratur: Basil Copper red. Stephen Jones for *Basil Copper: A Life in Books*

Tidsskrift: *Postscripts*

Kunstner: Vincent Chong

Tegneserie/graphic novel: Joe Hill & Gabriel Rodriguez for *Locke and Key*

Tv: *Doctor Who*

Film: *The Dark Knight*

Debutant: Joseph D'Lacey for *Meat*

Særpris: Hayao Miyazaki.

Robert A. Heinlein Award for sf der promoverer rumforskning er gået til Joe Haldeman og John Varley.

Jane Yolen og Ellen Asher er blevet tildelt **World Fantasy Lifetime Achievement Award**.

Sidewise Award for alternative history er gået til Chris Roberson for romanen *The Dragon's Nine Sons* og til Mary Rosenblum for novellen "Sacrifice" fra antologien *Sideways in Crime*.

Andet

Den gamle svenske sf-fan og forfatter Sam J. Lundwall har lukket sit science fiction-blad *Jules Verne-Magasinet* efter 38 år. Det blev til 542 numre. Hermed har Lundwall trukket sig helt tilbage fra aktiv science fiction-fandom.

Hvis det skulle have forbigået nogens opmærksomhed, har Disney købt Marvel Comics for et beløb i omegnen af fire milliarder dollars.

Viking-Con 28

Af Rasmus Wickmann

Hvor udsendte medarbejder besøgte den store. Årligt tilbagevendende rolle- og brætspilsfestival Viking-Con og beretter om de rollespil, han var med til. Gode con-scenarier fortjener ofte at blive bedømt på linie med gode noveller og film, og i år var ingen undtagelse.



Ulvevinter

Viking-Con Junior

Nu er det måske lidt tarveligt at nævne scenariet "Ulvevinter" – skrevet af et af vores aktive medlemmer, Bjarne Sinkjær (figurkrigsspil.dk) – når jeg selv var spilleder på det, men her er virkelig noget at se frem til, når det udkommer, for selv om det henvender sig til børn, tager det nogle gode elementer fra andre spil, navnlig at der for det meste blot kræves én terning (en T10), et angrebs- og parerings-kampsystem lig Drager & Dæmoner (men meget hurtigere), og brugen af 'bønner' ligesom i Savage Worlds – det er en slags 'heltepoint' (eller skurkepoint, om man vil). De har den fordel at man kan tage en hvilken som helst NPC-skabelon og give det én eller flere bønner – så har man en leder-NPC.

Kombineret med en letoverskuelig færdighedsliste gør det systemet meget velegnet til con'er i det hele taget.

Hvis ikke lige for bønnerne, er karaktererne meget dødelige – ét hug kan være dødeligt – og det havde den tilsigtede virkning at børnene uden tilskyndelse var nødt til at bruge noget basal taktik.

Hvad jeg tilskrriver en nærsukkerkold tilstand kom jeg til

at blande to scenarier sammen, nemlig at bedstefars kranium var forsvundet, og bækken tørret ind – men jeg havde reelt kun ressourser til at køre kranie-scenariet, så i et snuptag var jeg nødt til at lade bækken være ramt af en forbandelse som så kun bedstefars afhuggede hoved kunne svare på, hvad der så gav lejlighed til at fortælle dem hvem Mimer var. Jeg ville ønske at jeg kunne begå den slags fejl noget oftere. Og ikke alene fik børnene hævet forbandelsen, de ville endda finde et skib og tage til Udgård for at tæske Loke. Jeg har aldrig hørt om erfarne spillere med sådant *courage* (udtalt på fransk), men det mindede mig om at con-scenarier nok bør være af typen 'det lukkede hus'. Hvilket bringer os frem til...

Räven rasker över isen

Det lukkede hus par excellence

Traditionen tro valgte jeg et fuldkommet tilfældigt scenarie, og det blev så "Räven rasker över isen" af 'Sven Münther og team'. Jeg havde absolut ingen anelse om hvad jeg skulle vente heraf, men plottet var kort sagt at alle de voksne børn var samlet for at fejre jul med deres rige onkel, mange år efter at de havde fejret en meget tragisk jul. Udsigten til en million-arv, og et gammelt, uløst 'whodunit'-setup, førte tanker hen på Cluedo og i særdeleshed Stieg Larsson (nok ikke mindst fordi det foregik i et stort hjem i de svenske skove).

Scenariet fandt sit udtryk i at karaktererne alle syntes at have noget at skjule, eller bare en god grund til at være på vagt, kombineret med at der begyndte at indtræffe overnaturlige begivenheder (eller var det dig der var tosset?!). Dette var nedspillet, men konstant, hvilket øgede uhyggen, og vidner om en meget god sans for at underspille lige helt præcist nok, fra forfatterens side.

En masse hemmelig snakken med hinanden og med spillederen uden for dørene – eller medens de andre var uden for dørene – bidrog til enormt me-



Der spilles brætspil på Viking-Con Junior. Foto: Annemette Wolff, Consim

gen morskab, hvad der faktisk styrkede sammenholdet i vores hold, selv medens det drev vores karakterer fjernere fra hinanden. Hvordan kan dette paradoks forklares?

Jeg tror mest af alt at det skyldtes at vi blev opfordret til at te os mistænkeligt af oplægget og af spillederen. Bjarne Sinkjær og mig havde en lignende succes med magt- og intrige-kampagnen *Krangor*, hvilket mest af alt skyldtes spillernes trang til at gøre deres påfund så groteske, at det faktisk var underholdende at noget gik ud over én. Men hvor intrige-scenarier kan vindes af én selv, kan den stående konkurrence om at være den bedste gruppe kun vindes sammen (hvad vi så også gjorde!). Det er eksempelvis effektivt hvis ens karakter skjuler et våben, og ingen reelt ved det, men det er underholdende hvis man åbenlyst for de øvrige spillere skjuler et våben. Den slags får ens karakterers nervøse latter til at glide over i en oprigtig latter fra én selv.

Hele opsætningen med en flok mennesker fanget i et hus er en klassiker, men det fungerer utroligt godt til en con, hvis mulighederne så samtidig er ubegrænsede. Jeg har selv tenderet mod at mene at alle kort nærmest kun er i vejen, dvs. uundgåeligt fører til at spillerne skal løse alting på en i forvejen sirligt udtænkt måde, men det går kun galt hvis spillederen ikke er villig til at flytte rundt på events og plotgenstande efter fortjeneste. Vi opnåede derfor en næsten optimal blanding af events der skulle ske og events der kunne ske, alt efter hvor vi var hvornår og allerede havde oplevet, hvilket skabte fornemmelsen af at scenariet ikke var planlagt på forhånd – netop fordi det var så veltilrettelagt, med talrige løsningsmuligheder.

Men trods gode karakterer, en masse forberedelse, og en upåklagelig gruppe og spilleder, må der dog nævnes én ting der gør at scenariet trods alt ikke er helt i særklasse: Sværhedsgraden.

Først skal det dog lige siges at selv om vi vandt, så regnede vi faktisk ikke mysteriet ud, hvilket vidner enormt meget om at bare fordi et scenarie er 'umuligt', er det ikke dårligt, men jeg synes nu altså alligevel at der blev forudsat at vi kunne regne ud hvilke NPC'er/varsler der ville os det godt, og hvilke der ville os det ondt. Problemet gik fra kryptiske spor som vi ikke kunne regne ud hvorvidt var opfordringer eller trusler, til en meget typisk problematik om hvorvidt nogen er spærret inde fordi de er onde, eller fordi de blevet spærret inde af en ond person. Og eftersom stemningen opfordrede til paranoia, er det måske intet under at folk ikke lod tvivlen komme nogen til gode.

Hvem lytter til galningen der lige har skudt dig?

Alt dette førte til at vi i sidste ende, trods det åbne setup, var faretruende tæt på at endevende hele hytten, som var vi i et dungeon.

Alligevel vil jeg ikke tøve med at kalde det drejebogseksemplet på et velskrevet scenarie, hvor spillerne aldrig fornemmer at spillederen har dem i sin hule hånd.

Hele scenariet var i øvrigt fyldt med små *homages* til *The*

Shining, dvs. både Stephen King og Stanley Kubrick, og det gør at det eneste jeg er lidt ærgerlig over, var at jeg ikke fik muligheden for at løbe rundt med en økse (som i filmen), eller sprænge fyret i luften (som i bogen). Dette skyldtes mest af alt at min karakter sad bundet grundigt og længe til en stol – men i det mindste fik jeg da så muligheden for at råbe commanders Garrys berømte replik fra *The Thing*: "I know you gentlemen have been through a lot, but when you find the time, I'd rather not spend the rest of this winter TIED TO THIS FUCKING COUCH!"

Der var endda lidt referencer til gyser-klassikeren *The old, dark house*.

Det var så Viking-Con for denne gang. Ét af vores andre aktive medlemmer, Morten Greis ("Stemmen fra Ådalen"), havde adskillige scenarier på programmet, men jeg nåede desværre ikke at få det med i mit eget program. Derudover så venter verden jo også spændt på et scenarie-comeback fra Flemming Rasch...



De stolte vindere af 'Bedste gruppe' til "Räven rasker över isen", fra venstre: Susanne Meldgaard, Kasper Swiatek (søn af Erik Swiatek) og undertegnede. Desværre er gruppen ikke fuldtallig.

Nekrolog: David Eddings

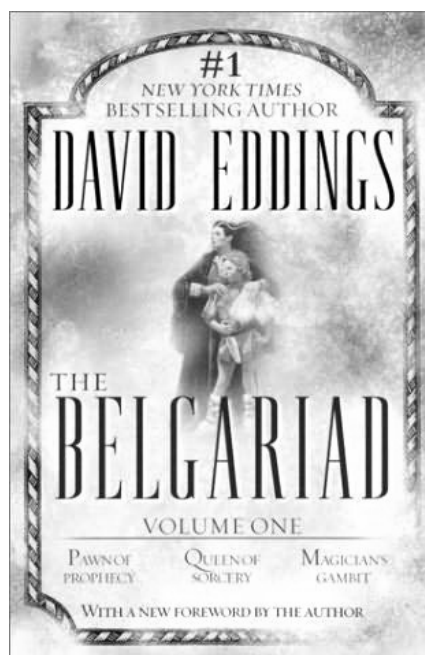
Af Kim Pierri

Kim H. Pierri (f. 1972) er formand For Bri – Tolkienselskabet i København og forfatter til *Quentasta – En dansk Tolkienbiografi*.

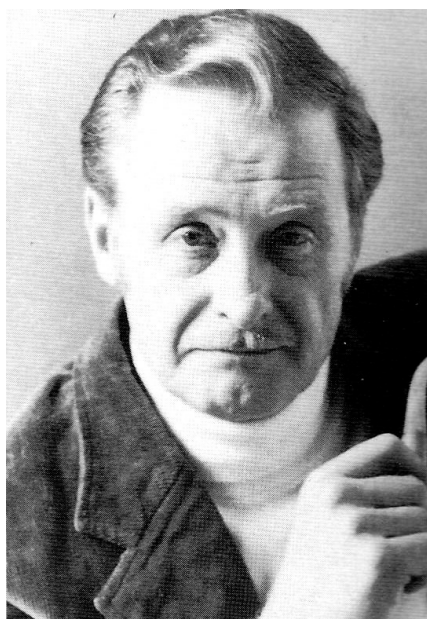
Som der stod i sidste nummer at *Himmelskibet* er fantasy-forfatteren David Eddings død. Første gang jeg stødte på Eddings bøger, var i starten af 90'erne. Bøgerne stod de på en hylde nede i den lokale tobakshandel og lignede noget der var løgn. Jeg tænkte på at det nok var det værste lort på højde med de romanblade den stod imellem så jeg købte ikke bøgerne. Titlerne virkede heller ikke interessante, *Troldmanden spiller ud* og *Det magiske slot* lyder ret plat. Det var først på universitetet nogle år senere, da en ven præsenterede mig for de engelske udgaver af bøgerne, jeg fik dem læst. Derefter slugte jeg alle de David Eddings bøger, jeg kunne få fat i, rådt. Jeg fik senere tobakshandler-bøgerne på udsalg til 10 kr. stykket. De er frygteligt dårligt oversat, og jeg er glad for at jeg først læste bøgerne på engelsk.

Hunt (1973). Jeg har læst en af hans non-fantasy bøger *The Losers* (1992), som handler om en handicappet krigsveteran, der sidder i sit værelse og kigger ud på livet gennem sit vindue. Det var ikke lige noget for mig. En dag kom Eddings forbi Sci-fisektionen i en boghandel og bemærkede at *Ringenes Herre* stod på hylden. Hans første tanke var: "Is that old turkey still floating around", og da han kiggede i bogen, så han at det var 78. oplag. Den bog han havde fået udgivet, havde vist ikke solgt særligt godt, så sådan et oplagstal fangede hans opmærksomhed. Han gik strakts hjem og begynde at forberede en fantasy-verden. Det ser ud til at han ligesom Tolkien gjorde et stort forarbejde. Han lavede først verdenen og befolkede den med de forskellige folkeslag. Han skrev endda de forskellige folkeslags hellige bøger (er siden udgivet under titlen: *The Rivan Codex*). Det arbejde blev til serien *The Belgariad* (1982-1984, på dansk to oversættelser: *Belgariad-sagaen/Belgarion-sagaen*).

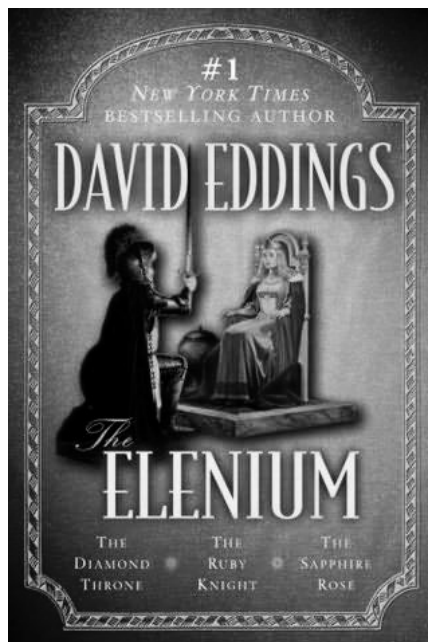
Der er udkommet 5 bøger i serien. Denne serie er en standard fantasy-serie om en almindelig dreng (Garion/Belgarion), der viser sig at være efterkommer af kongerne af Riva og som af skæbnen er udvalgt til at redde verdenen flere gange. Han skal finde en magisk sten, der styrer verdenens skæbne. Selvom serien er meget ordinær, så syntes jeg at karakterene er meget levende, og bøgerne fanger én ind i det fantastiske univers. Der kom senere flere bøger der foregår i denne verden. *The Malloreon* (1987-1991, på dansk *Malloreon-Sagaen*), som er endnu 5 bøger, der foregår efter *The Belgariad*. Desuden kom både den store troldmands historie i bogen *Belgarath the Sorcerer* (1995) og hans datters historie i *Polgara the Sorceress* (1997). Desuden kom den tidligere nævnte *The Rivan Codex* (1998). Den er vel tænkt som en slags *Silmarillion*. Han har desværre kun ét plot i de to serier, så de bliver næsten gentagelser. Det



David Eddings 1931-2009



Nå, hvem var ham dér David Eddings? Han blev født den 7. juli 1931 i Spokane, Washington, USA. Han studerede på flere universiteter og var en overgang udstationeret for den amerikanske hær i Tyskland. Den akademiske karriere kom vist aldrig i gang, og han blev købmand med skriverier som hobby. Han skrev kedelige samtidsromaner som ifølge ham selv begyndte at kede ham. Han fik udgivet én, *High*

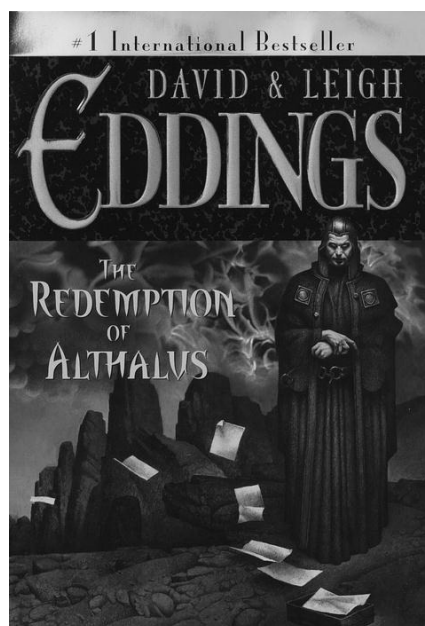


bemærker han forøvrigt også selv og finder en logisk forklaring på dette i bøgerne. De to bøger med troldmanden og troldkvinden er deres historie, så det er faktisk hovedsageligt en gentagelse af de andre bøgernes plot set fra en anden vinkel.

En anden verden Eddings har lavet, er den med *Ridder Jernhøg*. Der er udkommet to trilogier: *The Elenium* (1989-1991, på dansk: *Eleniaden*) og *The Tamuli* (1992-1994, på dansk: *Ridder Jernhøg*). Plottet i denne serie handler også om en magisk sten der styrer verdens skæbne. Verden er en helt anden. Kontinentet Eliniaden foregår på, er delt mellem en sydlig del, hvor den kristen-inspirerede eleniske kirke dominerer, hvor den nordlige del er styret af de onde zemochere. Før de monoteistiske eleniere indtog området, var det beboet af styrierne. Disse havde flere guder, og i denne verden eksisterer alle guder, hvis der er nogen der tror på dem. Troldene har forøvrigt også guder i denne verden. Disse styriere kan bruge magi, og de lever stadig i landet, men er undertrykt af eleniernes. Vores hovedperson er den gamle gnavne Ridder Jernhøg. Han er ridder i en af de religiøse ordner, som også kan magi. Det kan de, fordi de i hemmelighed tilbeder de styriske guder ud over den eleniske gud. Det gør det lidt problematisk, for den eleniske

kirke accepterer ikke at der eksisterer andre guder. Historierne om Ridder Jernhøg er efter min mening rigtigt gode. Karaktererne er meget levende, og Eddings idérigdom er helt fantastisk. Ridderne er forfriskende sarkastiske og de forskellige folkeslag godt fundet på. Jeg nyder at læse bøgerne og har gjort det flere gange.

En tredje verden er den, hvori de 4 bøger i serien *The Dreamers* (2003-2006) foregår. Jeg har kun læst det første bind og fandt det ikke så interessant som hans andre bøger. Her kommer befolkningen under angreb af Vlag. Vlags doninerer en række folkeslag. Disse folk har en slags 'hivemind' med en fælles bevisthed. Vlag kan styre og accelerere deres evolution, så de over få måneder kan tilpasse sig de opgaver, Vlag har i tankerne.



Den fjerde verden findes i bogen *The Redemption of Althalus* (2000). Den handler om troldmanden Althalus, som en gang var en tyv, men som gudinden Dweia lærer magi i løbet af 2000 år. Derefter sendes han ud for at bekæmpe hendes onde bror og hans tilhængere. Jeg syntes det er en god og forfriskende bog. Troldmand Belgarath i Belgarion bøgerne forklædte sig oftest som en lettere tyvagtig historiefortæller, men i denne bog gik Eddings hele vej-

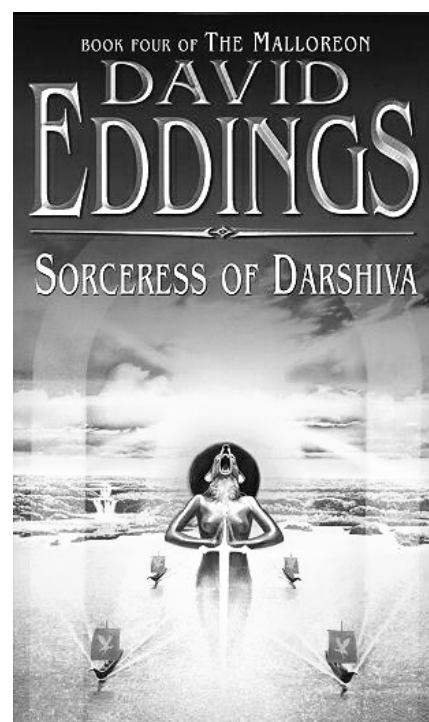
en og lod sin Troldmand være en decideret tyv.

David Eddings havde, som jeg har nævnt flere gange, en flair for spændende karakterer og guder. Selvom de overordnede plots nogen gange er noget enslydende, er verdenerne fuldstændig forskellige. Både geografien, gudeverdenen og den måde magien virker på, er vidt forskellige fra serie til serie.

Der er ikke dværge og elvere i Eddings verdener. Det er alle sammen mennesker, der måske har forskellige kropsbygninger alt efter deres kultur, men som stadig er mennesker. Der er kun ikke-mennesker i *The Dreamers*-serien, hvor fjenderne er meget anderledes.

David Eddings har ifølge ham selv haft meget hjælp af sin kone Leigh Eddings, og i de seneste romaner er hun også kommet på forsiden som medforfatter. Hun døde i 2007 og han døde den 2. juni i år.

På dansk er *The Belgariad* oversat to gange, første gang af Winter forlag i starten af 90'erne og senere af Forlaget Tellerup. Tellerup har også udgivet fortsættelsen *The Malloreon* og de to trilogier med Ridder Jernhøg. Tellerup har valgt at dele hver bog op i to dele og sælge dem for meget høje priser, som de har for vane.



Viljen i hjertet

Af Jakob Svane

Jakob Svane er 32 år og bosat på Nørrebro i København. "Viljen i hjertet" er hans første novelle på tryk.



Lyset var ubehageligt skarpt. Han lukkede atter øjenlågene og mærkede nu hvor ondt det gjorde inde bag dem. Munden var forbandet tør.

Drikke... Jeg må have noget at drikke.

Ønsket blev opfyldt, før han ønskede det, da noget koldt vand blev slynget i ansigtet på ham. Han satte sig spruttende op, med det resultat at smerten dunkede heftigere i hovedskallen. Svimmelheden var overvældende – selv i mørket bag øjenlågene.

Han tvang øjnene op, og gennem det skarpe lys så han den umiskendelige, om end slørede silhuet af madmors brede skikkelse. Som sædvanlig med armene sat i siderne og mundvigene nedad.

"Føhh..." var den eneste lyd hans tørre tunge kunne lave.

"Det var på tide!" Madmor Gredas skarpe stemme rummede ikke megen forståelse eller medlidenhed. "Du har velsagtens drukket igen!"

"Tjøhh..." fik han fremstammet, mens han kørte en hånd rundt i sit våde hår.

Den skærende stemme gik ubehageligt op i styrke og toneleje. "Det siger jeg dig, Gilmer Magelig! Du får ikke kost og logi for at svi-re om natten og derefter ligge der og dovne hele morgenen. Om du har træmænd, er dit problem. Du kommer op nu!" Med den salut vendte hun sig vredt og marcherede ud af kammeret.

Åh guder! Hvorfor har jeg gjort det igen?

Han havde siddet til langt ud på natten og drukket øl og ene-brændt med Ejvil Predbensøn, Halte-Hjalle og Svejn Møller. Endnu en gang.

Suk! Madmor vil gøre livet surt for mig idag. Endnu en gang.

Han gned de smertende øjne, lagde sig træt tilbage på puden, og i samme nu kom væddemålet tilbage til ham som et knytnæveslag.

Jeg har væddet med Svejn! Om at bestige Skærfjeld! Idag!

Smerten hamrede løs lige på indersiden af panden.

Gilmer stod svajende i laden og målte reb ud da det bankede på porten. Han havde været en tur omkring møddingen for at kaste op og ved vandtønden for at friske op. Det dryppede stadig fra hår-

spidserne. Hovedpinen var dog på retur.

Enriks krølhårede hoved og lave, firskårne skikkelse kom til syne i portåbningen. Enrik var druidens lærling, og han og Gilmer var jævnaldrende. De havde været gode venner, siden de var børn.

"Jeg har hørt rygter. Hele landsbyen summer af det." De buskede øjenbryn vippede op og ned, som de altid gjorde, når Enrik var ophidset.

Gilmer mumlede noget uforståeligt og gav sig til at rulle rebet sammen. Han var ikke i humør til at snakke. Det var han aldrig, når han skulle koncentrere sig om en stor opgave.

Enrik lod sig dog ikke afskrække og kom nærmere.

"Er man stor i munden, må man være stor i grunden," sagde han, mens han så fast på Gilmer. "Du er god til at klatre, det ved vi. Men ingen er nogen sinde nået op til den afsats. Fjeldsiden er lodret, mand!"

Gilmer rullede rebet helt sammen. "Svejn har sat ti jarlsdaler på højkant."

Enrik nikkede og det samme gjorde hans øjenbryn.

"Ja. Men fortæl mig, hvorfor risikerer du liv og førlighed for 10 jarlsdaler?"

Gilmer trak på skuldrene.

"Det er næsten det samme, som jeg har sparet op. Min moder efterlod mig jo stort set ingen arv."

Ellers får jeg aldrig noget at kunne tilbyde Estrud.

Enriks øjenbryn vippede heftigt endnu engang.

"Er det på grund af Estrud?"

Gilmer stirrede ned i jorden.

Opgivende vendte Enrik øjnene mod himlen. "Ved den hellige Naudas! Der er ikke mange ord i dig idag, hva'?"

Gilmer rystede på hovedet.

"Jeg skal ikke sige noget om det kloge i dit væddemål", fortsatte Enrik. "Det er din egen sag. Men jeg gik ud fra, at du ville forsøge. Derfor tænkte jeg, du nok kunne bruge lidt af det her."

Han trak en lille flaske frem fra en lomme og holdt den frem mod Gilmer. Flasken var grøn og rund og indeholdt en mørk væske.

Enrik trak proppen af. Der kom en skarp, krydret duft fra flasken.

“Det er jægernes mesterdrik. Jeg har ikke selv brygget den, men taget lidt fra Mester Rimolfs lager. Du har jo brug for alt det mod og hjælp, du kan få.” Han blinkede og smilede bredt, mens øjenbrynene vippede.

Gilmer tog flasken. “Tak,” mumlede han og hældte væsken i halsen. Den smagte stærkt krydret og snurrede på tungen. Kroppen fortrak sig i en kuldegysning. Mavnen protesterede, men holdt drikken i sig.

Han havde prøvet jægermesterdrik et par gange før og var derfor forberedt på den umiddelbare virkning. I løbet af den næste halve time ville drikken langsomt skærpe sanserne, bevægelserne og evnerne. Virkningen plejede at holde sig nogle timers tid.

Forhåbentlig længe nok til, at jeg kan nå ned igen.

Enrik dunkede Gilmer på skulderen.

“Fremragende! Nu ønsker jeg dig al mulig held og lykke.”

Gilmer forblev tavs men sendte Enrik et stålsat blik og slyngede rebet over skulderen.

Da de trådte ud af gårdspladsen, havde der allerede samlet sig en skare af ventende børn. De råbte allesammen noget til Gilmer, men i munden på hinanden, så han opfattede ikke en eneste mening. Han gav børnene en skulden og viste dem sin håndflade. De fulgte ham med et par meters afstand, da han traskede gennem landsbyen. En større gruppe naboer sluttede sig til Enrik og børnene, men alle holdt sig bag Gilmer. Den korte gåtur virkede meget længere end normalt.

Skærfjelds mørke, stejle side tårnede sig op ret forude. Gilmer så op og gøs ved tanken.

Hvad har jeg dog indvilget i? En vanvittig konkurrence mellem en mand og et fjeld. Det er mig eller fjeldet – godt nok en frygtindgydende modstander. Hvordan be-sejrer man et fjeld?

Fjeldet stod truende og gråt. Himlen over fjeldet var fuldstændig dækket af grå skyer.

Gråt over gråt. Gråt i gråt. Døde, farveløse ting. Fjeldet er dødt. Fjeldet har intet hjerte. Fjeldet har ingen vilje. Jeg har viljen i hjertet.

Stort set hele landsbyen var mødt op ved tingstræet ved foden

af fjeldsiden. Madmor Greda med armene i siden og med mundvigene endnu mere nedad end sædvanligt. Hun havde uden tvivl været aktiv i landsbysladder og i skarpe vendinger fordømt den uduelige karl og hans drikkeri og fuldemandsvæddemål. Det var ikke for ingenting, at hun blandt mange gik under tilnavnet ‘Dragen’.

Gilmer ænsede dog hverken hendes eller andres blikke. For Estrud var der også. Hun så som sædvanligt ubegribeligt sød ud. Store, blå øjne, en lille næse og røde kinder under den hvide kyse. Gilmer stivnede, da hun pludselig gik over til ham og gav ham et hurtigt kys på kinden.

“Held og lykke.”

Hun så ham i øjnene og smilede et smeltende smil. Han smilede tilbage, fuldstændig tom for andre tanker end hendes smil. Hjertet hamrede som lyden fra tusind smedjer.

I samme nu trådte Svejn frem fra mængden. Den skaldede møller med de tykke, blussede kinder var som sædvanlig iklædt sin hvide særk, der var hårdt spændt ud over den omfangsrige bug. Estrud skyndte sig væk og fik et frækt blik fra mølleren. Han vendte sig mod Gilmer og blinkede.

“Nåeh, så du har fået dig en lille beundrer?”

Idiot! Gilmer skulede, men tav.

“Ja, lad os nu se dig klare det først. Jeg er faktisk overrasket over, at du overhovedet kom! Du skylder fire skilling for alt det, du drak igår.” Han smilte svedent.

“Træk dem fra de ti jarlsdaler, Svejn. For du står vel ved væddemålet?” Gilmers stemme var hård. Han mærkede slet ikke sine træmænd længere.

Svejn fnøs. “Selvfølgelig. Og i tilfælde af, at du – grundet aftenens tåger – ikke kan huske alle detaljer, så lad os da lige gennemgå betingelserne her.”

Der kom ikke noget frem, som overraskede Gilmer. Han erindrede kun alt for tydeligt, hvad de havde væddet.

Han skulle klatre op til den første store afsats på Skærfjeld, som var omtrent en tresnes favne oppe. Han måtte medbringe reb, men ingen spigre, hamre eller andet værktøj. Kom Gilmer ned igen – levende – så ville Svejn betale ham

ti jarlsdaler.

“De kan vel falde på et tørt sted,” lo Svejn spottende samtidig med, at han sparkede til den støvede jord for at understrege den dobbelte betydning.

Gilmer kæmpede for at holde vreden i ave. Han fokuserede den over i sit forehavende.

Jeg skal vise ham, den...

“Eh-hæ-hæ! Hva’ har du tænkt dig at gøre, Gilmer?” Ejvil Predbensøn, som aldrig ville stå tilbage for Svejn, når der skulle hånes, men som oftest blot kom til at udstille sin egne begrænsninger, havde stukket sine fremstående tænder og sit dumme grin frem.

Gilmer lukkede øjnene et øjeblik, fandt sin ro og så afslappet på Ejvil. “Tage en hånd ad gangen og en fod ad gangen.”

Han sparkede træskoene af, vendte sig mod fjeldsiden, der rejste sig lodret fra jorden som en uoverstigelig, grå mur. Hjertet dunkede heftigt, men han kunne mærke viljen derinde. Og drikken i blodet.

Så er det nu!

Der var nærmest andægtig tavshed, da han tog det første tag op ad fjeldsiden. Men efter det tredje begyndte der at komme opmuntrende tilråb fra mængden. Snart genlød dalen af hundrede råbende, hujende og heppende stemmer.

Før han vidste af det, befandt han sig knap en snes favne over jorden. Han havde stadig mere end dobbelt så langt endnu. Alligevel blev han fyldt med en sær stolthed.

Uanset hvad er jeg allerede nået højere op ad fjeldet end nogen anden. Bare Moder kunne se mig nu!

Tanken om moderen fik koncentrationen til at svigte. Blot et halvt sekund. Men det var nok. Den venstre hånd fik ikke ordentlig fat i en lille sprække. Hånden skred og den venstre fod med. Hele hans krop drejede vinkelret ud fra klippen. Han nåede end ikke at tænke noget. Der gik et sus igennem menneskemængden nedenfor.

Men han faldt ikke. I ren refleks knugede den højre hånd sig fastere om det knudrede fremspring, den holdt fast i. Og den holdt. Kroppen hang dinglende ud i luften, men kun den venstre side.

Med opbydelsen af al sin styrke tvang han kroppen ind til klippen igen og genvandt grebet. Han stod et øjeblik for at få vejtrækning og koncentration under kontrol.

Jeg kan godt! Jeg har viljen!

Nu blev han mere forsigtig, så det gik kun langsomt fremad. Han koncentrerede sig om jævne bevægelser. En hånd ad gangen. En fod ad gangen. En flue summede ubehageligt tæt på hans øre, men han undertrykte trangen til at vifte den væk. Jægermesterdrikken virkede fuldt ud nu. Fokuseringen var fuldkommen. En hånd ad gangen. En fod ad gangen.

Der var gået mere end en time, da han endelig kunne trække hånden op på det store fremspring. Og langsomt, udmattet stemme resten af kroppen op over kanten. Han rullede nærmest sidelæns ind på det flade stykke.

Jeg gjorde det! Jeg har bestaget Skærfjeld! Jeg havde viljen!

Han møvede hurtigt overkroppen ud over kanten, vinkede med begge hænder og råbte til folkene dernede. De så besynderligt små ud. Et jubelbrøl steg ham imøde, og han kunne se Svejn stampe hidsigt i jorden.

Ha-ha! Ti daler ned i foret. Jeg bliver dagens helt. Og Estruds! Nu skal jeg bare have bundet rebet fast, og så er det ned igen.

Han nød udsigten et øjeblik, men mærkede tørsten trænge sig på. Han trak overkroppen ind igen og vendte sig om. Men var lige ved at falde tilbage ud over kanten, så forskrækket blev han. Han stirrede ind i et aflangt kranium, der var halvt så stort som hans egen krop. Øjnene var sorte stirrende huller, større end knyttede næver, og en række drabelige og spidse tænder var fortrukket i et ondt smil. Gilmers hjerte sprang et par slag over, inden det gik op for ham, at der var tale om et helt og kæmpestort hvidt skelet. Fremspringet var ikke plant, men snarere en lille gryde. Skelettet lå nede i selve gryden. Knoglerne efter, hvad der måtte have været en lang hale lå delvist spredt langs den fjerneste kant. Væsenet havde været stendødt længe.

Det må være en drage! Eller ihvertfald skelettet af én. Den er enorm!

Ribbenene nåede næsten mandshøjde, og hele skelettet var

10-12 favne i længden inklusive hale, men selve kroppen fyldte alene næsten hele grydens bredde. De korte kraftige benknogler endte i fødder med kæmpestore kløer. Gilmer havde aldrig set en drage, men han havde hørt mange gamle sagn og sange, som handlede om dem. Det var sådan, de beskrev, drager så ud. Bare med kød på knoglerne. Hvor længe, den havde ligget her, turde han ikke gætte på. Men der var hverken spor af kød eller skind. Kun knogler.

Hans opmærksomhed blev fanget af en dybrød sten, der lå inde i ribbenenes knoglebur. Stenens størrelse var som knyttet næve, men i en lidt aflang og konisk form. Og så var den nærmest lysende. Den drog Gilmer til sig. Det var helt tydeligt ikke nogen almindelig sten, men måtte være en kostelig ædelsten.

Jeg bliver rig. Rig, rig, rig! Jeg kan købe min egen gård. Jeg kan gifte mig med Estrud. Jeg er rig!

Han stak armene ind mellem de hvide ribben. Hånden strejfede en knogle, og det gøs øjeblikkeligt i ham og fik ham til at trække hånden til sig. Der boede stadig en stærk kraft i benene, det var tydeligt. Men ikke nok kraft til at holde ham fra den ufattelige skat, som de rummede. Forsigtigt, så han ikke rørte ved knoglerne, strakte han endnu en gang armen frem mod stenen. Det var som om den røde farve pulserede. Han drejede kroppen og kunne lige nå stenen. Den var varm. Han listede den langsomt ud og var nødt til at vende den på højkant for at få den ud gennem ribbenene. Stenen nærmest summede i hånden på ham. Han rejste sig og så mystificeret på den.

Hvordan er den endt der? Er det dragens hjerte?

Stenen lå godt nok lige der, hvor man ville have forventet, dragens hjerte havde siddet. Han kunne dog ikke huske, der noget sted i de gamle sagn og sange var nævnt noget om dragers hjerte. Hverken før eller efter deres død.

Det kan også være, dragen blot har ligget oven på stenen. Bevogtede dragen stenen? Hvor kom den i så fald fra? Hvorfor endte den her? Og er det ikke som om, den lyser stærkere?

Ihvertfald blev stenens summen heftigere. De bredte sig nu

som vibrationer til hele Gilmers krop. Han ville slippe stenen, men kunne ikke. Det var som om, den havde klæbet sig fast i hans hånd. Vibrationerne blev stadigt kraftigere. Nu var det hele fjeldet, der rystede. Der lød en voldsom buldren. Han flåede synet fra den lysende sten og så op. Toppen af fjeldet kom styrtende ned mod ham. Han reagerede instinktivt og kastede sig til venstre over skelettet, op ad grydens side, ind under et klippefremspring.

Alting eksploderede i et buldrende inferno af støv, støj og rystelser.

Det tog kun få sekunder. Så var der stille. Helt stille.

Jeg lever!

Han var forslået, men hel. Han vendte sig og så rundt. Stenskreddet var væltet ned over gryden, havde taget det meste af afsatsen med sig i styrtet. Skelettet var væk. På alle fire kravlede han forsigtigt frem over stenene og kiggede ud over kanten. Støvskeen var ved at lette over dalen. Det svimlede for ham. Hvor landsbyens beboere før havde stået, var der nu kun en stenbunke. Stenskreddet havde fortsat sin ødelæggende hærgen ned i dalen og revet mange huse med sig. Selv Mester Rimolfs hytte ovre i skovkanten var væk. Han så enkelte skikkelser bevæge sig ud af de få huse, der havde undgået katastrofen.

Endnu en gang den dag måtte han overgive sig til sit maveindhold. Derpå væltede han rystende om på ryggen. På en og samme tid overstadigt lettet over med det yderste at have undgået døden men samtidig fuldstændig lamslået over, at den istedet havde ramt resten af landsbyen. Madmor og børnene. Enrik. Og Estrud.

Også Estrud...

Han kunne ikke begribe det.

Jam...jam...hvad skal jeg gøre? Hvorfor skete det? Er det min skyld? Hvem vil tro på mig? Min verden er styrtet i grus – begravet i sten...

Han opdagede, at han lå med den røde sten i hånden. Den var nu dybere rød, mindre varm og vibrerede ikke. Men den lyste stadig med en mystisk glød. Han stirrede vantro, mens hårene rejste sig overalt på kroppen.

Det er umuligt!

Stenen smilede ondt til ham.

Foreningen Fantastik

Kontaktadresser

Medlemskab & abonnement

Thomas Winther
Haydnsvej 1 1TH
2400 København SV
kasserer@fantastik.dk

Hjemmeside

webmaster@fantastik.dk

Himmelskibets redaktion

Himmeskibet@fantastik.dk

Foreningen

forening@fantastik.dk

Bestyrelsen

Formand:

Jesper Rugård Jensen
Cæciliavej 68
2500 Valby
formand@fantastik.dk

Næstformand:

Flemming R. P. Rasch
C.F. Richs Vej 101 E
2000 Frederiksberg

Kasserer og sekretær:

Thomas Winther
Haydnsvej 1 1.th
2450 København SV

Menigt medlem:

Erik Pedersen
Voldfløjen 2 st th
2700 Brønshøj

Menigt medlem:

Kent Damgaard
Chr. X's Alle 2, 4th
2800 Lyngby

Menigt medlem:

Rasmus Wichmann
Brydes Allé 23, vær. 535
2300 København S

Suppleanter:

Tue Sørensen
Joannes Á Stýkki
Bjarne Sinkjær

Kalender

Caféaften

TID: den 2 og 20 hver måned
kl. 19:00

STED: Bankerådt, Ahlefeldtsgade
27-29

Uformel caféaften på Café Bankerådt. Kaffe, øl og hyggesnak i afslappende omgivelser. Vi plejer at sidde inde i baglokalet. Skulle det være umuligt at få plads eller er der lukket, rykker vi hen på Kalaset, Vendersgade 16.

Bogforum

TID: Fre-Søn. 13-15.11.2009

STED: Forum, København.

Årets bogmesse med optræden af bl.a. Runne T. Kidde, Peter Madsen og Svend Åge Madsen. Se mere på www.bogforum.dk.

Auktion

TID: Ons. 18.11.2009 19:00

STED: Valby Kulturhus.

Støtteauktion for Fantastik. Kom og byd på bøger, film og tegneserier. Hvis du har bøger, film (DVD), tegneserier o.lign. du ønsker at donerer så medbring dem endeligt. Som tidligere gange vil der også være mulighed for at kun en del af salgssummen går til Fantastik mens du selv får resten.

Collectormania

TID: Lør/Søn. 21-22.11.2009

STED: Korsgadehallen, Korsgade 29, 2200 København N.

Samlerfestival med kendte filmgæster. Se mere på www.collectormania.dk.

Forfatterpræsentationer

TID: Ons. 25.11.2009 19:00-22:00

STED: Valby Kulturhus, 3. sal v4

Denne gang præsenteres følgende forfattere/forfatterskaber: George R.R. Martin v. Jesper Rugård, Frank Herbert v. Klaus Mogensen og Tim Powers v. Flemming Rasch.

Fantastiks julefest

TID: Lør. 5.12.2009

STED: Hos Klaus Æ. Mogensen, Pile Allé 41, 2. tv., Frederiksberg
Tilmelding til klaus.ae.mogensen@gmail.com.

Fantasticon filmaften

TID: Søn. 17.01.2010 13:00

STED: Hos Lykke Hashøj, Marielystvej 5, 3.th., Frederiksberg.
Hvis du ikke havde tid eller mulighed for at se filmene på Fantasticons filmspor, så er her muligheden. Som udgangspunkt ser vi *Astropia* og *Lad Den Rette Komme Ind*, men alle filmene er med hvis der skulle være andre man gerne vil se (f.eks. se hvad *Orkriddernes Elverforbandelse* er for noget). Tilmelding til Lykke på lykke.hashoej@gmail.com.

Fastelavnsfilm

TID: Søn. 14.02.2010

STED: Hos Klaus Æ. Mogensen, Pile Allé 41, 2. tv., Frederiksberg
Filmdag med hekse, trolde m.v.
Tilmelding til klaus.ae.mogensen@gmail.com.

Fantask Spilfestival 2010

TID: 20.03.2010 10:00-18:00

STED: Vanløse Kulturhus.

Endagsfestival med brætspil m.m. Se mere på www.spilfestival.dk.

World Horror Convention

TID: 25-28.03.2010

STED: Brighton, England

Årets verdens-horror-festival. Se mere på www.whc2010.org.

Odyssey 2010 – Eastercon

TID: 2-5.04.2010

STED: Heathrow, London, UK

Årets britiske sf-festival. Læs mere på www.odyssey2010.org.

Komiks 2010

TID: 21-23.05.2010

STED: Øksnehallen.

Årets store tegneseriemesse. Læs mere på www.komiks.dk.

Finncon 2010

TID: 16-18.07.2010

STED: Jyväskylä, Finland

Nordens største sf-festival. Læs mere på <http://2010.finncon.org>.

Fantasticon 2010

TID: 18-19.09.2010

STED: Vanløse Kulturhus

Årets store danske fantastik-festival. Detaljer følger på www.fantasticon.dk

Silver Surfer: First app. Fantastic Four # 48. Created by Jack Kirby.

(Four Color) : A printing process in which all primary colors plus black are used. Also refers to the Four Color series published by Dell.

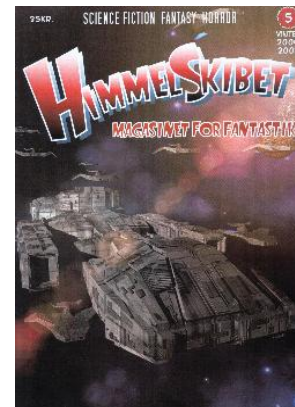
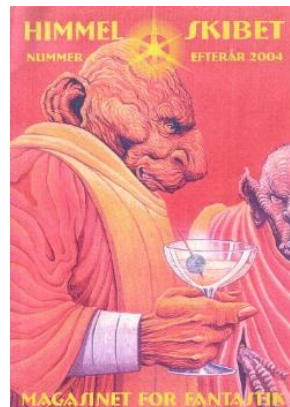
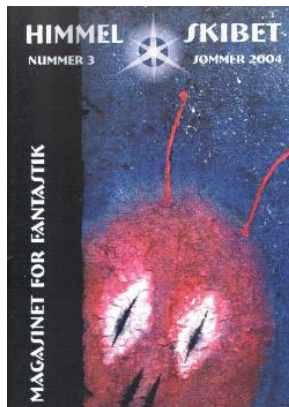
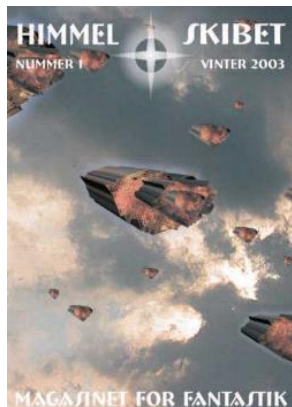
Four
Color
Comics

www.fantask.dk
SURFTIME SHOP



COMICS
SCIENCE FICTION MANGA
GAMES FANTASY

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.DK WWW.FANTASK.DK



Huller i din samling
af Himmelskibet?
Køb back issues
på www.fantastik.dk

