



MONSTERKLUBBEN

Redaktör Richard Svensson

Etablerad 2008

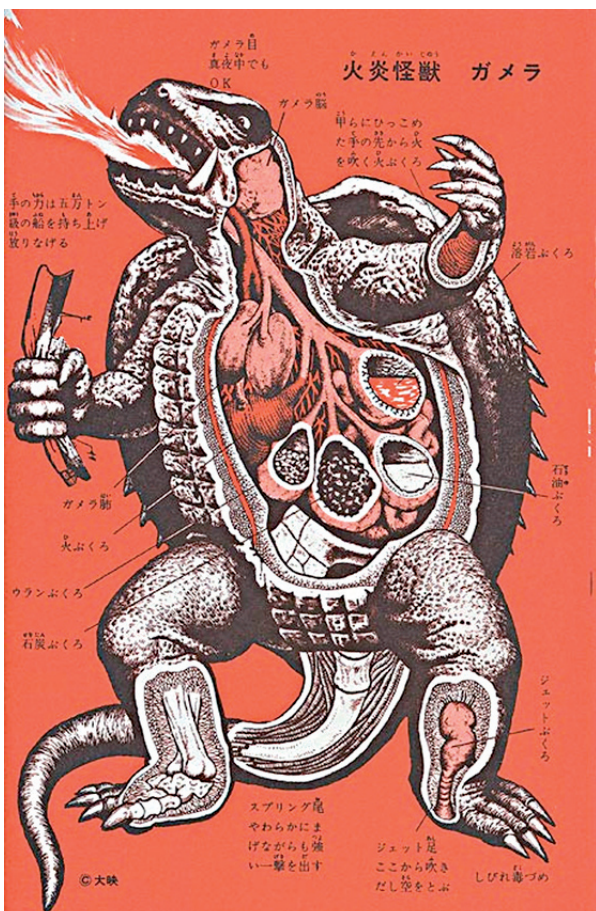
richard@ungafakta.se



VÄRLDENS MÄKTIGASTE SKÖLDPADDA

Under 1960-talet hade det japanska filmmonstret Godzilla blivit populärt över hela världen. Godzilla-filmerna hade alltid varit framgångsrika, men då filmbolaget Toho beslöt sig för att ändra sitt jättemonster från att vara skurken till att bli en hjälte istället fick filmerna en mycket större publik bland barn. Ett annat japanskt filmbolag, Daiei Motion Picture Company, lade märke till detta och beslöt sig för att skapa sitt alldeles egna monster. Producenten Yonejiro Saito drömde ihop ett monster som, liksom Godzilla, både var modernt och hade kopplingar till gammal japansk kultur. Daieis eget monster blev Gamera, en 60-80 meter hög, flygande, eldsprutande sköldpadda.

1965 gjordes den första filmen, "Gamera", vilken var svart/vit och berättade om monstrets ursprung. "Gamera" är tydligt inspirerad av "Godzilla" (1954), men också av den amerikanska "The Beast From 20 000 Fathoms" (1953), vilken också var inspirationen bakom Godzilla. Till exempel är en scen då monstret i "The Beast" anfaller ett fyrtorn kopierad i "Gamera". Handlingen känns välbekant från flera andra monsterfilmer från 1950-60-talen: En atombombssprängning i Arktis väcker upp en urtida jättesköldpadda, som legat dvala nedfrusen i en glaciär. Det visar sig att vidundret både kan flyga och spruta eld, och då det tar sig till Tokyo ställer det till med enorm förstörelse. Sköldpaddan, så småningom döpt till Gamera, lever av energi, oftast genom eld skapad från den förstörelse monstret själv orsakar. Inga vapen tycks kunna besegra Gamera så militären kommer på en ny strategi, "plan Z", för att stoppa odjuret. Gamera luras in i en jätteraket och skickas iväg till planeten Mars.



En anatomisk beskrivning av Gamera från en bok om japanska filmmonster.

En analys av monstret

Man måste säga att Gamera är ett av de mer originella monster som kommit ur den japanska filmindustrin. Det finns en anledning till att Gamera är just en sköldpadda – detta djur är i Japan en symbol för lycka och målmedvetenhet. Till exempel kan man som bröllopsgåva ge en liten sköldpaddsfigur, vilken sedan ska placeras mot norr i hemmet (en detalj som dyker upp i en av de senare Gamera-filmerna). Man kan tydligt se att Gamera är en sköldpadda, men han är knappast en särskilt vanlig sådan. Gameras skal tycks kunna motstå alla vapen uppfunna av människan. Då han flyger drar han oftast in bakbenen i skalet och ur de hål där benen nyss stack ut kommer det istället ut eldsflammor, som driver honom framåt likt ett jetplan. Vid andra tillfällen, ibland då han färdas i rymden, drar Gamera in alla ben och huvudet i skalet. Eld kommer då ut ur alla hål och skalet spinner runt som en diskus i luften. Skalets kant är format som en sågklinga, något som kommer till användning då Gamera strider mot andra monster och susar fram i sin diskusform. Liksom Godzilla sprutar Gamera eld, men då Godzillas heta andedräkt illustreras i filmerna i form av en vit stråle ljus eller ånga, är det faktiskt riktig eld som Gamera andas. I sin underkäke har Gamera ett par

enorma betar. Dessa används egentligen aldrig till något utan finns bara där för att göra honom mer skräckinjagande. I de första tre filmerna går Gamera ofta på alla fyra. Detta gör honom också ovanlig

bland japans filmmonster, eftersom fyrbenta vidunder är svåra att porträttera. Liksom Godzilla och de flesta av hans odjurskollegor spelas Gamera av en man i en gummidräkt. Att gå på alla fyra är något som människokroppen inte alls är anpassad för och oftast visas bara framkroppen på monster med denna gångstil, till exempel Angilas från Godzillafilmerna. Då hela fyrbenta monster visas kan man se att skådespelaren i dräkten går på knä med sina "bakben". Till detta bekymmer får man lägga att Gamera-dräkten också hade ett hårt skal som begränsade rörelseförmågan ytterligare. Kort sagt; Det var inte lätt att ge Gamera trovärdigt liv. Flera av Gamas fiender är också fyrbenta och beroende på hur vig personen i dräkten är ser det mer eller mindre lyckat ut. Då Gamera flyger har man byggt särskilda dockversioner som hängts upp i tunna, men starka, trådar.



Gamera på flygtur genom rymden.

"Gamera" blev den framgång Daiei hade hoppats på och filmen såldes till flera länder, framför allt till USA, där den dubbades till engelska och flera nya scener med amerikanska skådespelare filmades och klipptes in i handlingen. Samma sak hade också gjorts med "Godzilla" (1954). "Gamera the Invincible", som filmen kallades i USA, blev den enda av Gamera-filmerna som släpptes på bio i Nordamerika. Alla senare filmer köptes direkt upp av ett TV-bolag och döptes om till intetsägande titlar som "Attack of the Monsters". I ingen av dessa titlar används namnet "Gamera".

Gamera - barnens beskyddare

Det dröjde inte länge förrän en uppföljare kom, "Gamera vs Barugon" (1966), vilken är typisk för alla senare Gamera-filmer: De är alla i färg och innehåller ett fiendemonster. Filmen börjar med att den raket som håller Gamera fången kraschar med en meteorit på sin väg till Mars. Gamera släpps fri och återvänder genast till jorden, där han förstör ett japanskt kraftverk för att ladda upp sig med energi. Samtidigt hittas en jättelik opal i en grotta på en söderhavsö och tas med till Japan, där den strax stjäls

av juveltjuvar. Opalen visar sig inte vara en ädelsten, utan ett ägg, ur vilket en snabbt växande ödlelik varelse kläcks. Detta vidunder, kallat Barugon, anfaller staden Osaka och ställer till med stor förödelse med sin frysande andedräkt och genom att ur sina ryggtagggar skicka ut en regnbåge som smälter allt i sin väg. Gamera dras till energin från regnbågen och de bägge monstren drabbar samman. Efter en kort strid blir Gamera nedfrysad av Barugon, men vid det här laget har militären upptäckt ett motmedel mot det nya monstret och han kan hållas lugn genom att spraya vatten över honom. Senare försöker man få Barugon att



Gamera vs Barugon i Biwa-sjön.

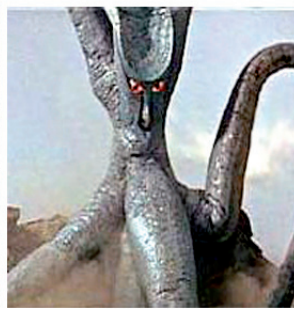
GAMERAS FIENDER



BARUGON



GYAOS



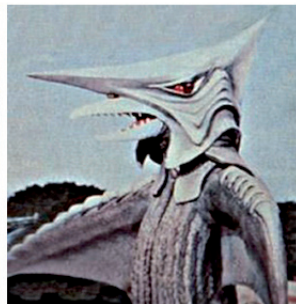
VIRAS



GUIRON



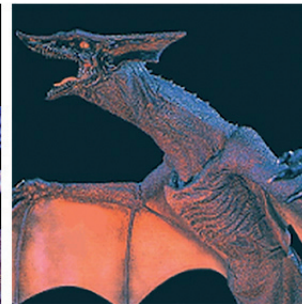
JIGER



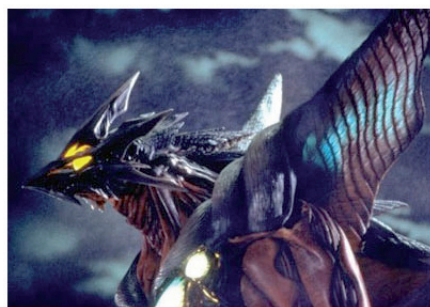
ZIGRA



LEGION



HYPER GYAOS



IRYS



ZEDUS

använda sin förstörande regnbåge mot sig själv, en plan som misslyckas men som får Gamera att vakna upp och anfälla sin fiende igen. Denna gång äger bataljen rum ute i Biwa-sjön och Gamera har slutligen ihjäl Barugon, vars blåa blod färgar vattnet.

Nästa film, "Gamera vs Gyaos" (1967), introduceras det koncept som gjorde Gamera-filmerna riktigt framgångsrika och skilde dem från andra monsterfilmer: Gamera visar sig vara alla barns beskyddare och filmens mänskliga hjälte och huvudperson är just ett barn (ibland flera). Tillsammans med en reporter upptäcker den unge Eiichi att ett flygande monster slagit sig ner i en grotta nära hans hemby. Monstret, Gyaos, förstör helikoptrar med sin överljudsstråle och råkar snart i bråk med Gamera. Det flygande vidundret visar sig inte tåla eld och Gamera lyckas sätta Eiichi i säkerhet. Efter ytterligare en strid såras Gamera så illa att han måste vila upp sig på havsbotten. Under tiden ödelägger Gyaos staden Nagoya och utplånar den japanska militärstyrka som skickats för att förintä honom. Då Gamera återhämtat sig kastar han ner Gyaos i berget Fujis krater, där lavan dödar det bevingade odjuret.

Kombinationen monster och unga hjältar tilltalade barnen i Japan och alla följande Gamera-filmer följde denna formel. I "Gamera vs. Viras" (1968) hotas pojkscouter av det bläckfisklika rymdmonstret Viras. I "Gamera vs. Guiron" (1969) kidnappas två pojkar av utomjordiska kvinnor och blir jagade av monstret Guiron, vars huvud ser ut som en stor kniv. "Space Gyaos" gör också ett kort inlägg i form av Gyaos-dräkten sprejad med silverfärg. Monstret i "Gamera vs. Jiger" (1970) lägger ett ägg i Gamera ena lunga med sin långa stjärt och några barn i en miniubåt skickas in i Gamera



Gamera grillar den besegrade Zigra (till vänster på marken).

kropp för att avlägsna monsterynglet. I "Gamera vs. Zigra" (1971) hålls barnen fångna av elaka utomjordingar, vars rymdskepp kan förvandlas till ett hajliknande vidunder.

Trots att Gamera-filmerna var riktade till barn –och familjepublik är de otroligt våldsamma. Det sprutar litervis med blod i olika glada färger då Gamera och hans monster-motståndare drabbar samman. I "Gamera vs. Guiron" finns en scen som både är komisk och ryslig: Då Space Gyaos anfaller Guiron med sin ultraljudsstråle, studsar strålen mot Guirons knivformade skalle och kapar av ett av Gyaos egna ben. Därefter använder Guiron sitt knivhuvud för att hacka upp Gyaos som en julkorv. Gamera-filmerna hade lägre budget än Godzilla-filmerna, vilket betyder att de oftast ser billigare ut. De miniatyrlandskap som monstren hoppar omkring i är helt OK, men monsterdräkterna lämnar ofta mycket att önska. De är plastiga och verkar snabbt ihopslängda. Däremot är alla monster mycket fantasifulla och brottningsmatcherna mellan Gamera och hans fiender är som sagt våldsamma så det räcker och blir över. De första tre Gamera-filmerna är de bästa. De håller en god standard vad det gäller handling och karaktärer, men senare filmer urartar alltmer i larviga situationer och "komiska" figurer.

1972 skulle filmbolaget Daiei ha producerat "Gamera vs. Garasharp", men genom en del dåliga affärer försämrades snabbt företagets ekonomi och alla planer på fler Gamera-filmer lades i malpåse. 1974 köptes Daiei upp av ett annat bolag och man släppte 1980 ytterligare en Gamera-film, i hopp om att denna skulle förbättra ekonomin. "Gamera: Super Monster" är egentligen ett hopklipp av scener från de tidigare filmerna. Alla delar som visar monsterstrider, ungefär en tredjedel av filmen, är hämtade från de tidigare Gamera-filmerna. En ramhandling berättar om hur rymdpiraten Zanon tänker ta över jorden med hjälp av monstren Gyaos, Barugon, Guiron, Viras, Zigra och Jiger. Tre kvinnliga superhjältar misslyckas med att stoppa honom, men upptäcker att en ung pojke har förmågan att kalla på Gamera, vilket han såklart gör. Denna film blev en riktig flopp, som verkade vara slutet på hela Gamera-eran.

Gamera återuppstår

1995 sparkade regissören Shusuke Kaneko liv i Gamera-filmerna igen och han gjorde det med besked. Kaneko hade, precis som de flesta i hans generation, vuxit upp med Gamera och hans mindes filmerna med glädje, även om de sällan var särskilt väl gjorda. Han tyckte framför allt att Gamera hade fått oförtjänt dåligt rykte och att han alltid stått i skuggan av Godzilla. Kaneko började om historien om

Gamera på nytt i "Gamera: Guardian of the Universe". I denna film är Gamera inte en urtidssköldpadda uppväckt av atomexplosioner, utan ett biologiskt supervapen skapat av den forntida civilisationen på den sjunkna ön Atlantis. Från början skapade de atlantida vetenskapsmännen de flygande vidundren Gyaos för att försvara ön. Men då dessa monster vände sig mot sina herrar aktiverades ett sista hemligt vapen för att förintaga Gyaos; Projekt Gamera. Atlantis gick under i striden mellan monstren, men både Gamera och hans motståndare visar sig



Ayako Fujitani kelar med monsterdräkten ur "Gamera: Guardian of the Universe".

ha överlevt och vaknar till liv igen 10 000 år senare. Då en grupp Gyaos anfaller Japan dyker en flytande sten-ö upp i havet utanför landet. Ön visar sig vara den sovande Gamera, täckt med lava och en mängd små stenamuletter som liknar Yin/Yang-symbolen. Då flickan Asagi får tag på en av amuletterna får hon en telepatisk länk till Gamera, vilket väcker upp honom för att strida mot sina gamla fiender. Men det finns en baksida till den makt hon har över Gamera. De skador som drabbar jättesköldpaddan i striderna åsamkar också Asagi smärta och lidande.

"Gamera: Guardian of the Universe" blev en succé över hela världen. Förutom en spännande handling var filmen full av välgjorda monster och miniatyreffekter. Ayako Fujitani, som spelade den unga hjältinnan, drog också uppmärksamhet till sig. Hon är nämligen dotter till actionskådisen Steven Seagal och hade tidigare blivit känd i Japan som modell i olika reklamkampanjer. Det finns flera skillnader mellan denna nyversion av Gamera och de äldre filmerna. "Gamera: Guardian of the Universe" var en samproduktion mellan flera film- och TV-bolag. Detta gjorde att det fanns en större budget. Gamera är inte längre barnens uttalade beskyddare. Faktum är att han inte bryr sig om människosläktet alls – hans uppdrag är att beskydda planeten jorden. Detta gör också att människorna och militären ser honom som ett lika stort hot som Gyaos-monstren. I den här filmen har man ändrat lite på Gameras utseende. Han går hela tiden upprätt och har ett mindre skal och en längre svans än tidigare. Han kan suga upp eld genom sin kropp och spotta ut den genom munnen som explosiva eldbollar. Även Gyaos har blivit uppdaterade och liknar mer urtida flygödlor än i den tidigare versionen.

I uppföljaren "Gamera 2: Attack of Legion" (1996) har det gått ett år sedan händelserna i första filmen. Ett nytt hot i form av utomjordiska kräftdjur har dykt upp efter att en meteorit störtat i Japan. Gamera reser sig ur havet för att bekämpa monstren, men besegras av den jättelika drottning som föder fram de mindre vidundren. Dödligt sårad blir Gamera återupplivad av Asagi, men kopplingen mellan dem bryts. De krabbliga odjuret, döpta till "Legion" av en japansk soldat efter en biblisk demonarmé, förgörs till slut då Gamera öppnar upp sin bröstplåt och avfyrar en glödande plasmaboll som förgör legions drottningmoder. I filmen får man veta att de delar av Tokyo som förstördes i "Gamera: Guardian of the Universe" fortfarande är i ruiner och kanske aldrig kan byggas upp igen. Också staden Sapporo jämnas med marken och förklaras som katastrofområde. Detta är en skillnad

mot Godzillafilmerna, där Tokyo tycks ödeläggas i slutet av ena filmen, för att i början på nästa film vara helt återställd och uppbyggt igen. Man skildrar också hur den mentala kopplingen till Gamera påverkar Asagi och hur hon går från att vara en normal tonåring till att bli ett mänskligt vrak.

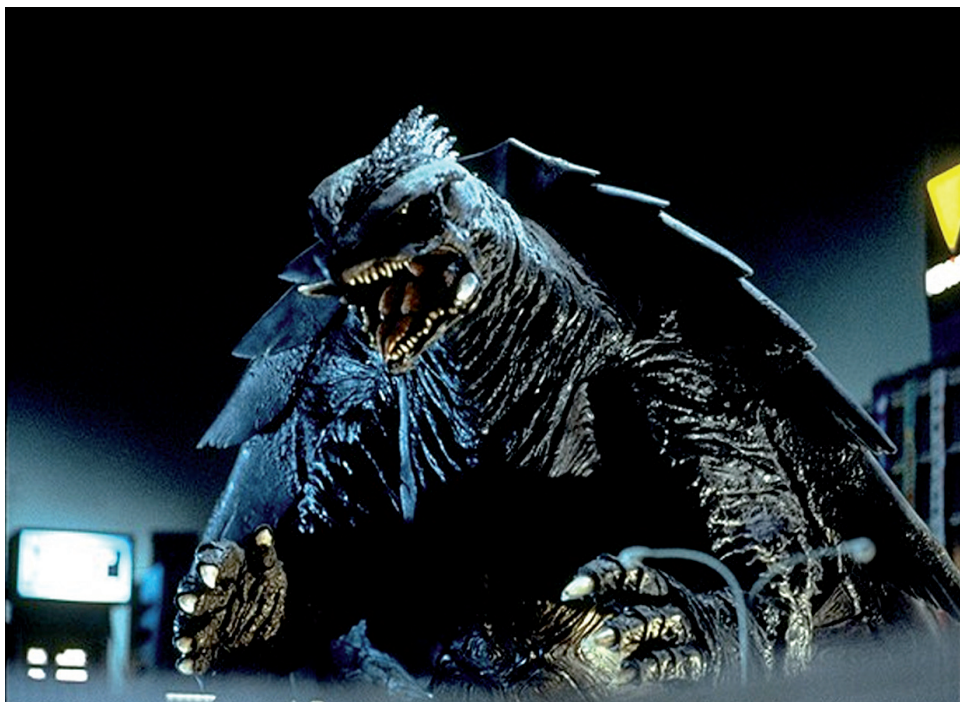
"Gamera 3: Awakening of Irys" (1999) avrundar Gamera-trilogin och tar vid där den förra filmen slutade. Militär över hela världen samlar sig nu för att göra sig av med

Gamera, eftersom man fruktar de enorma krafter som jättesköldpaddan verkar besitta. En ubåt rapporterar att den på havsbotten sett dussintals tomma Gamera-skal. Det verkar som om Gamera inte varit den enda i sitt slag även om han nu är den sista. Samtidigt dyker en ny art av Gyaos upp, kallad Hyper Gyaos. De flygande monstren är nu fler än sist och mer seglivade. Då Gamera möter Gyaos i Tokyo resulterar bataljen i 20 000 förlorade människoliv. Ayana, en ung flicka vars familj dödades i striden mellan Gamera och Gyaos 1995, hittar ett märkligt ägg i en grotta vid en helgedom utanför staden hon bor i. Den tentakelförsedda varelsen som kläcks från ägget drar kraft av det hat flickan känner mot Gamera och växer sig snart enorm och hungrig. "Irys", som Ayana döpt monstret till, ödelägger hela hennes stad och ger sig sedan av mot Kyoto. Där drabbar Irys samman med Gamera, men det blir det främmande odjuret som går segrande ur kampen. Senare försöker Irys svälja Ayana för att fullborda kopplingen mellan dem, men Gamera återvänder och sliter Ayana ur Irys bröst. Han förlorar då sin ena arm, men återskapar en ny arm av eld, med vilken han förgör Irys. Denna gång är Asagi endast en av många skrämde åskådare, oförmögen att påverka situationen. Då Irys besegrats anfaller en flock på tusentals Gyaos Japan. Den sårade, stridströtta Gamera ger sig upp i skyn för att ge sig i kast med de flygande vidundren, men bakom honom sluter jordens förenade militärflyg upp. Filmen slutar med en allmän order från alla överbefälhavare att assistera Gamera i kampen mot Gyaos på all tänkbara sätt. Under filmens gång slår man fast att Gamera troligen är ett av fyra mytiska monster som vart och ett vaktar ett väderstreck. Gamera är norr-monstret, medan Irys verkar vara ett av de andra. På så sätt knyts Gamera till äldre japanska traditioner, ett tema som också har använts i Godzilla-filmerna.

Med dessa tre filmer hade regissören Shusuke Kaneko sagt allt han ville säga om Gamera och han gick vidare till andra projekt, bland annat en Godzilla-film. Hans Gamera-trilogi anses allmänt som de bästa jättemonster-filmer som gjorts. De är ett försök att närma sig denna överkliga filmgenre på ett så trovärdigt sätt som möjligt.

Ännu en nystart

2006 tog filmbolaget Kadokawa pictures över rättigheterna till Gamera-figuren och man beslöt sig för att göra ytterligare en ny film, denna gång med en helt ny bakgrundshistoria. "Gamera the Brave"



En mörkare Gamera i "Gamera 3: Awakening of Irys".

börjar med att monstersköldpaddan 1973 slår tillbaka en attack av Gyaos, men för att övervinna dem alla offerar Gamera sig och spränger sig själv i luften. Trettio år senare hittar Toru, som är sonen till en av de som Gamera räddade 1973, ett ägg på stranden. Ur ägget kläcks en sköldpadda som Toru döper till "Toto", vilket var det smeknamn hans döda mamma gav honom. Snart visar Toto sitt rätta jag då han börjar flyga omkring och spruta eld. Torus granne Mai förklarar att Toto måste vara en Kaiju, ett jättemonster. Toto växer oroväckande fort och försvinner plötsligt en dag. Samtidigt har flera båtar utanför Japans kust blivit sänkta. Ett jättelikt dinosaurieliknande monster, kallat Zedus, ligger bakom och till slut kliver odjuret iland i Torus hemstad Iseshima. Toru och hans vänner är illa ute, men Toto, nu betydligt större än sist de såg honom, kommer till deras räddning. Dock är han inte stor nog att besegra Zedus utan lyckas endast driva ut odjuret i havet igen med sin eldsprutande andedräkt. Militären tar hand om den sårade Toto och ger honom energi från mystiska stenar hittade där Toru fann ägget. Detta får Toto att växa ytterligare och han förvandlas till en fullt utvecklad Gamera. I slutstriden mellan honom och Zedus besegras det andra monstret (såklart) och Gamera/Toto flyr från platsen innan militären hinner omringa och fånga in honom igen. "Gamera the Brave" påminner mer om de äldre, barninriktade Gamera-filmerna än om Kanekos trilogi. Gamera ser också helt annorlunda ut. I Kaneko-trilogin förändras Gameras utseende från att vara relativt sympatiskt i den första filmen till att vara betydligt rysligare i den sista. Framför allt blir Gamera spetsigare och taggigare för varje film som går. Toto-Gamera är en mycket beskedligare varelse, med mycket mjukare former och stora, snälla ögon. Även "Gamera the Brave" blev framgångsrik, men fick aldrig någon uppföljare. Sedan detta projekt har inga fler Gamera-filmer gjorts.



Gamera blir gullig igen: "Gamera the Brave".

Gamera-filmerna delas, liksom Godzilla-filmerna, in i olika serier beroende på vilken tid i

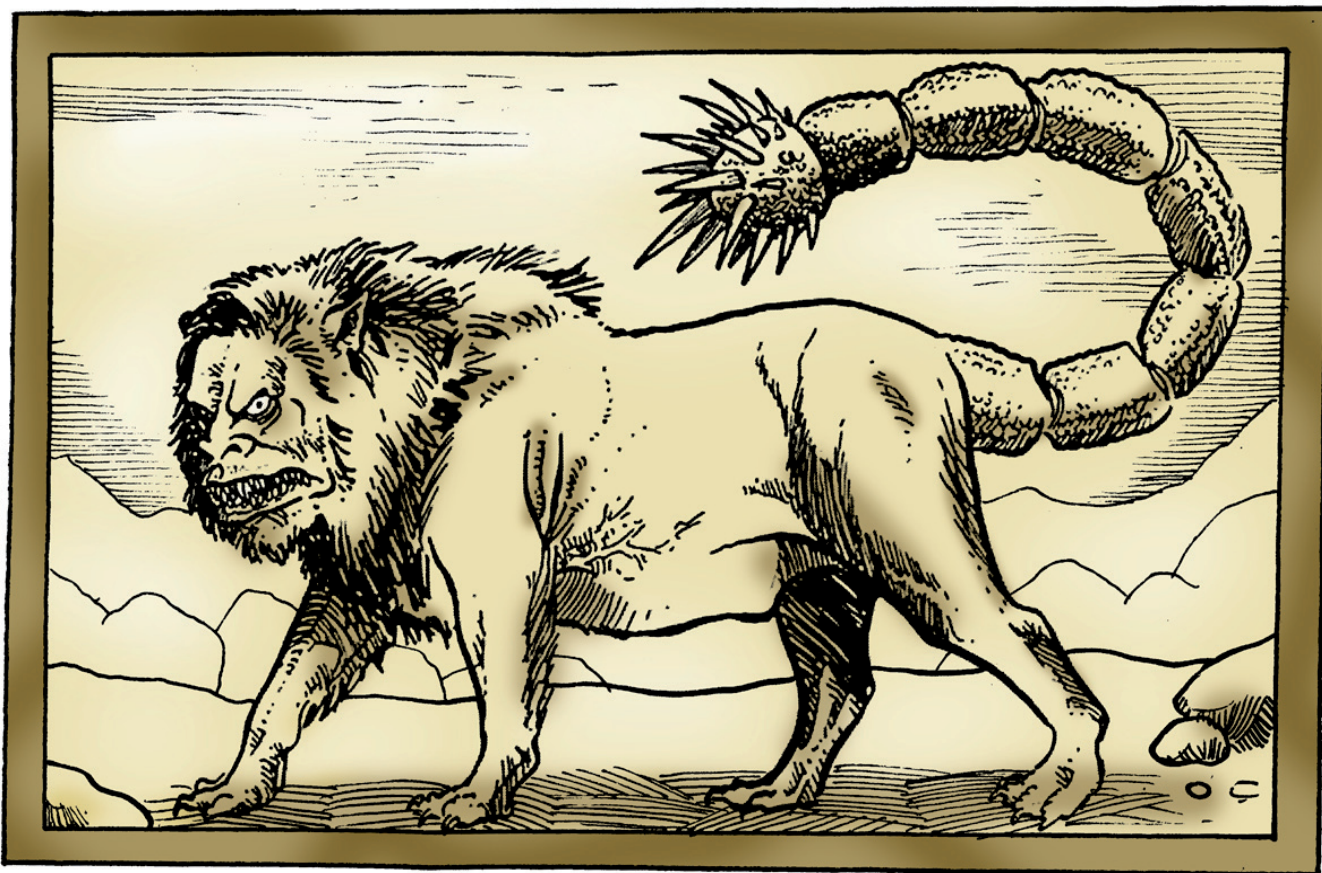


Japanska Gamera-leksaker finns i alla former. Här som sötare varianter av Viras och Gamera.

japansk filmhistoria de tillhör. De första åtta filmerna gjordes under den så kallade "Showa-eran", Kanekos Gamera-trilogi producerades under "Heisei-eran" och "Gamera the Brave" under "Millenium-eran". Det har gått flera rykten om nya Gamera-filmer, bland annat en där han möter och slåss mot Godzilla. Men inga nya filmer är officiellt planerade och just nu är äganderätten till figuren omstridd. Intresset för Kaiju-filmer i Japan är idag inte så högt som det var för några år sedan, utan det är spök- och andra typer av skräckfilm som tycks vara mest populära. Men Gamera har visat sig vara lika seglivad som Godzilla och kommer säkerligen att återuppstå igen i någon form.

Ur Bestiariet!

Konstiga djur som naturvetare på medeltiden trodde fanns på riktigt!



Mantikoren

Ett av de mest omskrivna monstren ur bestiarierna är mantikoren. Den har uppstått någon gång i forntida myter och sedan rört sig in i de allra tidigaste formerna av naturvetenskapen, för att sedan hålla sig kvar där ett bra tag. Mantikorens existens debatterades fortfarande in på 1700-talet. Ursprungligen kom mantikoren från Persien, där den kallades "martyaxwar", vilket ungefär betyder "människoätare". Ett felaktigt uttal av det persiska namnet på grekiska gav varelsen det namn som sedan stått sig – "mantikhoras". Plinius den äldre (år 23-79 efter Kristus) berättar i sin naturhistoria om hur fruktansvärd mantikoren är. Den har en blodröd lejonkropp, med ett människolikt ansikte. Munnen är bred och utrustad med tre rader sylvassa tänder. Svansen ser ut som skorpionens stjärt och slutar i en spikklubba försedd med giftdroppande taggar, som sägs kunna avfyras mot bytet. Mantikoren föredrar människokött framför all annan föda och dess aptit är så stor att den slukar allt av sitt offer, även kläder, rustning och vapen. Alltså kvarblir inga spår efter den som slukats av mantikoren. Bartholomaeus Anglicus (ca 1203-1272) instämmer i stort Plinius detaljerade information om mantikoren, men tillägger att dess kropp också kan vara skapt som en björns och att dess röst låter som trumpetstötter.

Det finns såklart inget djur som ser ut som, eller ens liknar mantikoren och som kan ha gett upphov till legenden om detta vidunder. Men en teori har föreslagit att upprinnelsen till de ursprungliga myterna kommer av att resande har sett antingen tama eller vilda lejonapor. Dessa små apor har människolika ansikten, inramade av lejonlika manar av långt hår. Kanske förklaringen bara är så enkel.

Penny Dreadfuls

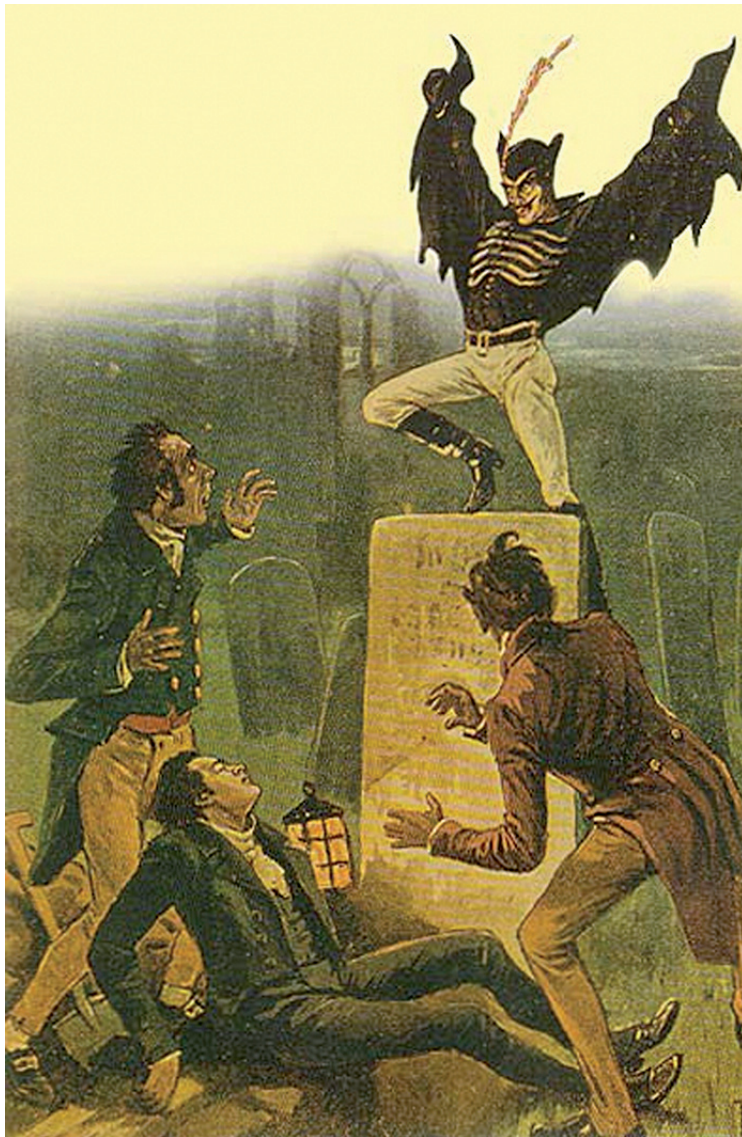
"Penny Dreadfuls" var under 1800-talet billigt tryckta tidningar med blodigt och sensationellt innehåll. Varje tidning hade sin egen anti-hjälte, det vill säga en ruskig figur som var huvudpersonen. I denna avdelning av Monsterklubben kommer vi nu att titta närmare på dessa figurer.

Spring-Heeled Jack

Spring-Heeled Jack är namnet på en figur som sades härja i viktorska London. Första observationen gjordes runt 1837 och den sista i december 1904. Sitt namn fick figuren efter sin förmåga att göra omänskligt höga hopp över både murar och hustak. Det här fick folk att tro att han hade stålfjädrar under fötterna. I övrigt påminde Jack i utseende och uppträdande mest om djävulen själv. Idéerna om vem Fjäderfots-Jack egentligen var har blivit många under årens lopp. Under 1800-talet föreslog några att det rörde sig om en galen cirkusakrobat, en uppfinnare med storhetsvansinne eller till och med en utklädd känguru. För några var Jack djävulen själv - varken mer eller mindre - för andra ett spöke av något slag.

På senare tid har också teorierna om rymdvarer och väsen från andra dimensioner dykt upp. Vad man med all säkerhet kan säga är att Jack vid flera tillfällen gestaltas av olika människor med ett sjukt sinne för skämt.

Eftersom Spring-Heeled Jack var så omtalad dröjde det inte länge förrän han började dyka upp i olika pjäser och teaterföreställningar. Inte mindre än fyra "Penny Dreadfuls" behandlade hans blodisande äventyr. För det mesta var Jack i dessa tidningar en kallhamrad skurk av värsta slag. Han gav sig på både kvinnor och barn med samma grymma hat och slungade de som vågade förfölja honom från något av Londons höga hustak. Ibland förklarades hans bakgrund, ibland inte. "Spring-heel'd Jack: The Terror of London" publicerades 1864-1867 av en anonym författare och blev otroligt populär. Den tidningen återupplivades 1878-1879 och författades troligen av Penny Dreadful-veteranen George Augustus Henry Sala. "Spring-Heel Jack; or, The Masked Mystery of the Tower" gavs ut 1885 och skrevs av Thomas Monstery. En av dessa tidningar, "Spring-Heeled Jack; A Mystery of Mysteries", gjorde honom till och med till en sorts hjälte som slog ned på gravplundrare och andra kriminella. Detta är kanske den mest intressanta versionen, ty Jack är där något av en föregångare till moderna superhjältar som Batman. Jack använder avancerad stridskunskap och märkliga apparater för att överraska, skrämja och besegra brottslingarna. Men han har inte mycket till övers för vanliga poliser och skipar lagen på sitt eget sätt. Troligen är han lika galen som de kriminella han jagar.



B-FILMERNAS ANFALLER!

Unknown Island

Handlingen i "Unknown Island" (1948) är ingen större sensation i monsterfilms-sammanhang: Före detta flygofficeren Ted Osborne och hans fästmö Carole betalar den skurkaktige kapten Tarnowski och hans skumma besättning för att ta dem till en mystisk ö i Söderhavet, där Osborne under ett flyguppsdrag säger sig ha sett dinosaurier. Med på resan följer också ex-marinsoldaten John Fairbanks (hjälten), som har varit på den mystiska ön och överlevt ett möte med urtidsmonstren. Under färden till ön visar sig kaptenen vara en fyllebult som kastar lystna blickar på den väna Carole. Besättningen, som har onda aningar, försöker göra myteri, men misslyckas. Då de kommer fram till ön blir två av besättningen uppäten av Tyrannosaurier. Under natten, då de alla slagit läger i djungeln får de besök av en jättemyrslok. Konflikter blossar upp mellan expeditionsmedlemmarna. Kapten Tarnowski tafsar på Carole, men eftersom hennes fästman Ted är upptagen med att ta bilder på urtidsdjuren blir det John som får slå honom på käften. Detta imponerar stort på Carole och hon byter pojkvän. Slutligen blir dinosaurierna för närgångna och man måste fly ön. I tumultet blir kaptenen uppäten av myrsloken. De övriga stoppas av en T-rex, som strax råkar i slagsmål med samma myrslok. Man rör tillbaka till båten och lättar ankar. Carole och John ser ömt in i varandras ögon medan ön avlägsnar sig i bakgrunden. Slut!

Om man byter ut de olika urtidsdjuren mot nya urtidsdjur och just de här konflikterna mellan människorna mot lite andra konflikter har man en formel som upprepats i flera filmer, inte minst den klassiska "King Kong" från 1933. Det har helt enkelt gjorts bättre förr. Den stora attraktionen i alla sådana filmer är just urtidsmonstren. Från stumfilmstidens "The Lost World" (1925) till dinorullar en bit in på 1990-talet gjordes dinosaurier på film genom dockanimation. Förutom "King Kong" finns det flera lysande exempel på hur lyckat detta kan bli, men denna teknik kräver både tid och pengar; något som producenterna av "Unknown Island" inte hade i överflöd. Man beslöt därför att ta till andra knep.

Det är just monstren i filmen som är den stora tjusningen, men bara om man har en förkärlek till sunkiga monster. Förutom en mekanisk docka föreställande urtidsreptilen Dimetrodon kan vi också avnjuta ett sällskap "Tyrannosaurier". Dessa är gestaltade av människor i särdeles klumpiga, illasittande och hopplöst överkliga dinosauriekostymer. Dessa dräkter liknar mest rynkiga korvar med ett dinohuvud på toppen och ett par gummiklädda människoben i botten. Kostymerna tillverkades av Ellis Burman och hans medhjälpare. Burman skapade en mängd fantastiska dräkter, masker och prylar till olika filmer, men de här dinosaurierna har han helt enkelt inte fått till alls. Sanningen är väl att det



nog var ett mirakel att han fick ihop något alls med den pyttelilla budget han hade att jobba med. Dinodräkterna gjordes av segelväv täckt med latexgummi. De män som bar dräkterna syddes in i dem under den period de filmades, vilket var en otroligt het eftermiddag i öknen utanför Hollywood. Filmvetaren Bob Burns var vän med Ellis Burmans son och fick följa med ut på inspelningen denna dag. Han har berättat om de absurda situationer som uppstod och vilka problem som killarna i kostymerna fick genomlida. Männerna i dräkterna kunde inte se ut utan fick på måfå ta sig fram genom terrängen. I filmen ser man hur dinosaurierna förvirrat hasar sig fram och ibland stöter till varandra. De små frambenen rör lite på sig och ibland öppnas och stängs munnen. För det mesta är munnarna vidöppna. I en scen skjuter besättningen på tre Tyrannosaurier och man kan se hur kulorna studsar i små rökiga smällar mot dinoskinnen. Under inspelningen kastades helt enkelt torra jordbitar mot dinokostymerna. Under detta bombardemang får en av dinokillarna värmeslag och svimmar. Denna tagning finns kvar i filmen och man ser hur en T-Rex plötsligt faller till marken. Mellan tagningarna böjde sig medlemmar uramerateamet framåt, så att de arma krakarna i dräkterna kunde luta sig mot dem och få en stunds vila. Enligt Bob Burns såg detta mycket märkligt ut och liknade mest någon sorts underlig parningsritual mellan dinosaurie och människa!



Även dinosaurier behöver lite kärlek ibland...

Jättemyrsloken spelades av Ray "Crash" Corrigan, som hade stor erfarenhet av att porträttera gorillor och diverse jätteapor på film. Han ägde en egen apkostym, med långt rödbrunt hår som han nu byggde om en aning för att förvandla den till en "jättemyrslok". Som tur var hade publiken ingen aning om hur jättemyrslokar ser ut, och säkert ingen i filmteamet heller, ty det enda Corrigan gjorde med sin apdräkt

var att sätta på nya, trefingrade händer och klistra lite mer hår på huvudmasken. Denna historia äger rum under slutet av Corrigans karriär, då han hade börjat få problem med spriten. Tydligt var han redan aningen påverkad då han dök upp på inspelningsplatsen och bättrade på berusningen under loppet av eftermiddagen. Därför är bataljen mellan jättemyrsloken och T-Rexen i slutet av filmen inte så mycket att hetsa upp sig över. Killen i dinodräkten lider av utmattning och överhettning, och Corrigan i sin apkostym är lullig av spriten. Kampen mellan de bägge monstren liknar mest två fulla ungdomar som står och hänger på varandra i slutet av en skoldans.



Let's Dance -Monstervarianten.

"Unknown Island" skickades ut på biograferna tillsammans med en aggressiv marknadsföringskampanj, som utlovade att publiken inte skulle "tro sina ögon". De kanske de inte gjorde heller, men inte av de anledningar producenterna hoppades på. Skådespelarna är i alla fall ett erfaret gäng, som dykt upp i flera b-filmer under 1940-50-talen. Den hjältemodige John Fairbanks spelas av Richard Denning, som var en veteran från många, oftast bra, science-fiction-filmer, bland annat "Skräcken i Svarta Lagunen". Då han tillfrågas om "Unknown Island" skrattar han oftast och medger att den kanske inte tillhör klassikerna i hans karriär.