

59

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

SOMMER  
2020

# HIMMELSKIBET

MARKET FOR FANTASTIK



# **HIMMELSKIBET – MAGASINET FOR FANTASTIK**

Nummer 59, sommer 2020

**HIMMELSKIBET** beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder m.v., der på den ene eller den anden måde har med fantastik at gøre. Se mere på [www.himmelskibet.dk](http://www.himmelskibet.dk).

**HIMMELSKIBET** er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavsmænd.

**HIMMELSKIBET** udgives af foreningen **Fantastik** og udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer kan få bladet tilsendt via e-mail. Læs om Fantastik på [www.fantastik.dk](http://www.fantastik.dk).  
Kontakt: [kasserer@fantastik.dk](mailto:kasserer@fantastik.dk)

Ansvarshavende redaktør: Klaus Æ. Mogensen  
Tlf. 30 65 11 22, [himmelskibet@fantastik.dk](mailto:himmelskibet@fantastik.dk)  
Dette nummers redaktør: Klaus Æ. Mogensen

Layout & montage: Klaus Æ. Mogensen  
Forsidegrafik: Michael Bernth  
Korrekturlæsning: Lykke Hashøj, Thomas Winther

ISSN-NR: 2596-7134

Deadline for #60: 1/10 2020

# INDHOLD

**Forside:** “Dame i rød rumdragt” af Klaus Æ. Mogensen  
Collage med digitale effekter og efterbehandling

**REDAKTIONELT.....5**

**NÅR VIRKELIGHEDEN TRÆNGER SIG PÅ.....6**

Artikel af Bjarne Sinkjær

**OVERHALET HØJRE OM.....20**

Novelle af Karsten Brandt-Knudsen

**ANMELDELSER: FILM OG TV.....31**

**PRISER 2020.....81**

Nyheder ved Klaus Æ. Mogensen

**ANMELDELSER: BØGER OG SPIL.....91**

**KORTE OMTALER.....138**

Artikel af Thomas Winther

**NYERE TEGNESERIER I UDVALG, SOMMER 2020.....148**

Artikel af Tue Sørensen

**DENNIS JOSEPH O'NEIL 1939-2020.....154**

Nekrolog af Flemming R.P. Rasch

**JOE SINNOT, 1926-2020.....158**

Nekrolog af Klaus Æ. Mogensen

**NY FANTASTIK PÅ DANSK.....162**

Nyheder ved Janus Andersen

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

# HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK



*Kunne du tænke dig at skrive eller tegne til Himmelskibet? Så kontakt redaktionen på [himmelskibet@fantastik.dk](mailto:himmelskibet@fantastik.dk). Vi er interesseret i anmeldelser, artikler, noveller, illustrationer, korte tegneserier og relevante nyheder om de fantastiske genrer. Vi får jævnligt anmeldereksemplarer af danske bøger i de fantastiske genrer, og du kan melde dig til at få nogle tilsendt. Du kan også anmelde ting, du selv har læst eller set, bare det stadig har nyhedens interesse. Anmeldelser af engelsksprogede bøger og tegneserier er også velkomne. Vær opmærksom på at Himmelskibet er lavet 100 % af ulønnede frivillige og at vi derfor ikke kan tilbyde dig andet for dit arbejde end muligheden for at blive set af mange mennesker.*

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

# HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK





# REDAKTIONELT

Velkommen til det femte digitale nummer af *Himmelskibet*, som også er det andet der udkommer under Coronakrisen. Måske derfor er der en del tv-anmeldelser i dette nummer – folk har sidder derhjemme og binget under nedlukningen (undertegnede inkluderet), mens der har været langt mellem biografpremiererne.

Bjarne Sinkjær er gæsteredaktør på næste nummer, og han har netop valgt at fokusere på temaet tv-serier inden for de fantastiske genrer. Så grib pennen (eller tastaturet) og skriv om din yndlingsserie eller anmeld en aktuel serie! Kom nu med en anbefaling (eller advarsel) – du må have set noget her under krisen! Andet stof er også velkomment – det hele behøver ikke handle om tv. Deadline er 1. oktober. Læs mere på foregående side om at skrive til *Himmelskibet*.

Til sidst en lille, sjov nyhed: En undersøgelse fra det britiske National Trust viser at mens 30 procent af britiske børn i alderen 8-11 ikke kan genkende en almindelig hus-skade, er der kun 10 procent der ikke kan genkende en Dalek. *Exterminate!*

*Klaus Æ. Mogensen, redaktør*

# NÅR VIRKELIGHEDEN TRÆNGER SIG PÅ

af Bjarne Sinkjær

I sidder i jeres hule. De fedtede karakterark er udfyldt og opdateret. Terninger er fundet frem og nøje afprøvet. Et udvalg af snacks og sodavand står klar. Spillederen sidder på sin faste plads, i dækning bag sin spillederskærm. I er klar til at udleve jeres fantasier. Eventyret venter. Virkeligheden kan rende jer.

Da smider nogen en bombe ind i jeres fantasy univers.

I juni 2020 annoncerede Wizards of the Coast (WotC), firmaet bag rollespillet *Dungeon& Dragons (D&D)*, at [de ville gøre op med stereotype beskrivelser af racer](#). Orker og drows (sortelvere) skulle ses i et nyt lys. De ville fremover blive beskrevet som lige så moralske og kulturelle komplekse som andre folkefærd. Et folk fra vampyrkampagnen *Curse of Strahd*, der beskrives som fætre til vores verdens romaer, ville få en mere nuanceret beskrivelse. Da *D&D* er 50 år gammelt, er der et kæmpe bagkatalog af eventyr og supplementer. Nogen af dem har WotC genudgivet, bl.a. i *Tales from the Yawning Portal*. Fremover ville

# Roller & Regler

alle genudgivelser blive gennemgået og racistiske generaliseringer fjernet.

Man kan se en diskussion om sagen [på YouTube](#).

Udmeldingen citeres i [DR Nyhederne](#), og det satte gang i diskussioner på Facebook. I vistnok det største danske forum for rollespil, Pen and Paper Danmark, blussede en kæmpe diskussion op – kun for at blive lukket ned efter den nåede 750 indlæg (det må vist være rekord) og starte op igen i en ny tråd. Som også blev lukket ned. Dette skete to-tre gange. Bølgerne gik højt, og tråden er nu blevet gemt lidt af vejen. Men det fortæller noget om at diskussionen griber ind i nogle følelser.

Jeg tror at grunden til at udmeldingen fik så meget opmærksomhed, var at den faldt sammen med den kørende ‘Black Life Matters’ kontrovers. Den 25. maj døde den sorte amerikaner George Floyd under en anholdelse efter at en politimand havde presset et knæ ned på han hals i ni minutter. Han er kun én af mange sorte der er blevet dræbt af hvide politifolk. Dette har som bekendt ført til protestaktioner i flere af de større byer.

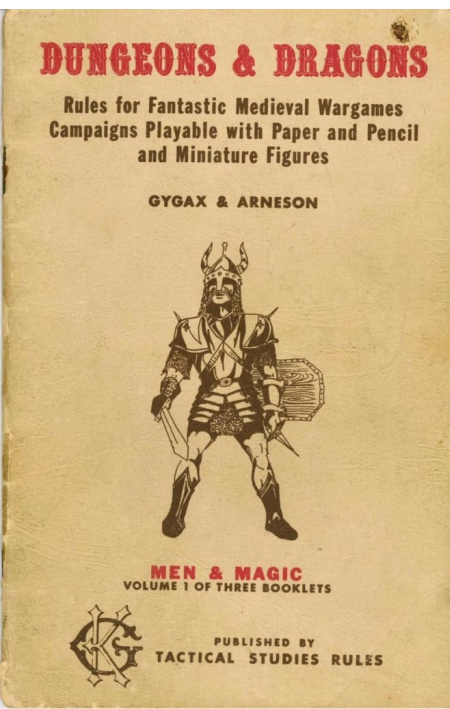
Den såkaldte ‘identitets-politik’ spillede nok også ind her. Emner som køn, kultur, religion og etnicitet er de senere år blevet en uomgængelig del af den offentlige diskussion, og der åbnes konstant op for nye kontroverser om minoriteter og repræsentation. Det er ikke bare i rollespil der er grøde i vandene. Der er også røre i computerspillene, fordi kvinder ikke kan spille på lige fod med drengene, uden at de udsættes for nedværdigende generaliseringer og klamme tilbud.

Man kan vel dele kontroversen op i minoriteters repræsentation og deltagelse og spørgsmålet om de onde racer. Diskussionen på Pen and Paper Danmark skjuler at Wizards udmelding faktisk dækker over en udvikling, hvor firmaet har ændret en række politikker de senere år. Men jeg skal ikke kunne sige om timingen af 'ork og drow'-udmeldingen skyldes begivenhederne i USA oven på George Floyds død.

## Lidt D&D historie

*Dungeons & Dragons* er som bekendt det største rollespil og har været det gennem alle årene. Først TSR og siden Wizards of the Coast har gennem 50 år udgivet tonsvis af primært fantasy-rollespil og -scenarier.

Den første udgave hed simpelt *Dungeons & Dragons*, og det specielle ved den udgave, var at man kunne spille kriger, slyngel og troldmand, men også at det var en profession at være halfling (hobbit), elver eller dværg. Samt at de ikke kunne gå lige så højt op i niveau som de normale klasser. Så det var om noget at putte racer i kasser. *D&D* byggede i høj grad på J.R.R. Tolkiens univers, og orkerne lagde sig op af hans beskrivelser, men ikke helt op af hans baggrund. Tolkiens orker er omskabt af Morgoth,



den sorte fjende. Det er elvere der er forbandet, og orkerne er lige så hæslige som elvere er smukke. TSR's orker er en race som alle andre.

I 1977 udkom *Advanced Dungeons & Dragons*. Her bliver det lidt bedre. Det var ikke længere en klasse at være dværg, men de var stadig bundet til nogle specifikke professioner, f.eks. kunne dværge ikke være troldmænd, og der var også stadig begrænsninger på hvor højt niveau de kunne stige til. Mennesket var i centrum. Jeg tror simpelthen det var for at undgå at spillernes grupper af eventyrere ville blive helt uden mennesker (da ikke-mennesker havde diverse indbyggede fortrin).

Reglerne blev opdateret til 2. udgave i 1989. Der var nu billeder af klasserne. Det var alle hvide mænd. I hele taget var kvinderne markant fraværende i illustrationerne, og mændene var meget 'bare, store overkroppe' – hvilket jo



egentligt også bare er en stereotype. Filmen *Conan the Barbarian* fra 1982 har nok inspireret her. De forskellige racer var stadig bundet til specifikke klasser, men der





var ikke længere en øvre grænse for hvor højt de kunne nå i niveau.

Lad os springe til 4. udgave som kom i 2008. Her var der konsekvent vist en mand og en kvinde ved hver race. Der var mange handlekraftige kvinder under professionerne, og både sorte og asiater var repræsenteret i bogen. Den kontroversielle 4. udgave medfører det store D&D skisma, da Pathfinder udgives. Denne udgave af D&D 3.5 er også gode til at vise mangfoldigheden. Og det samme

gælder den gældende 5. udgave af D&D fra 2014. De forskellige racer har stadig deres særlige fortrin og ulemper, nogle har f.eks. lidt mere i Wisdom end andre, og det er også en af de ting som Wizards vil gøre op med fremover i D&D.

Den kontroversielle 4. udgave medfører det store D&D skisma, da *Pathfinder* udgives. Denne videreudvikling af *D&D 3.5* er noget bedre til at vise mangfoldigheden. Hovedparten er hvide, men der er f.eks. en sort, kvindelig paladin. Dog ingen asiater.

Så kommer vi til den gældende 5. udgave fra 2014. Der har



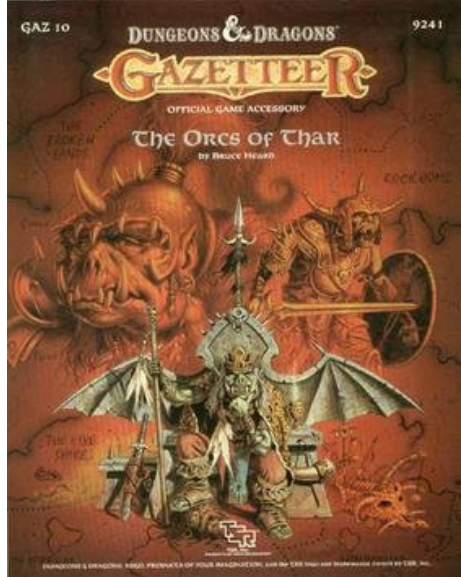


mangfoldigheden slået næsten helt i gennem, i hvert fald er der et par asiatiske kvinder. De forskellige racer har stadig deres særlige fortrin og ulemper, nogle har f.eks. lidt mere i Wisdom end andre.

En lille krølle på udmeldingen fra WotC: Sortelvere (eller drows) blev nævnt første gang i en *D&D Monster Manual* fra 1977, og kun som legender. De dukkede op for alvor i et eventyr et par år senere og var onde til benet. I 1990 udkom der et supplement til det oprindelige *D&D*, *The Shadow Elves*,

med et spilbart folk af elvere der lignede drows, men ikke var onde, men dog mystiske og isolationistiske. De levede i skyggerne mellem godt og ondt, som de andre folkeslag. I samme serie udkom *The Orcs of Thar*, hvor man kunne spille det korte og brutale liv som goblin eller ork. I serien beskriver en ork-prinsesse, hvordan hendes karavane groft overfaldes og bestjæles af 'helte'. Det største fornærmelse er dog, at menneskene kalder orkerne for 'nemme erfarings-point'. Supplementet solidariserer sig med monstre, og de får en menneskelig side. Så man har været klar over stereotyperne i forlaget TSR. Det har også været regler og artikler gennem hele perioden for at spille orker og gobliner.

Jeg tror man skal se udviklingen af reglerne dels som en afspejling af samfundet generelt, men også en reaktion på hvad der virkede og hvad der ikke virkede i reglerne, f.eks. den grænse der var for hvor højt niveau en given race kunne nå. Jeg tror også der er nogle kommercielle hensyn. Forlagene skal tjene penge, så cheferne kan få noget bonus. De kan kun til dels leve af gamle spillere, så der skal også nyt blod til. De kan simpelthen ikke længere tillade sig at støde nogen fra sig, hvad enten det er kvinder eller minoriteter.



## Diskussionen på Pen and Paper Danmark

Lad os plukke i nogle af de udsagn der var på PnPD:

“Lidt en bizar drejning, når nu disse racer er skabt specifikt til at symbolisere ondskab. Det er deres primære formål i fantasy, ligesom jætter symboliserer mørke og ondskab i mytologien. At gøre dem til klappevenlige følebamsener genererer et hul i magtbalancen, som så skal fyldes af ny ondskab. Som så må formodes også at skulle menneskeliggøres.“

“Kan rigtig godt lide at folk brokker sig over at man forsøger at gøre orker gode, når der rent faktisk bare snakkes om at give dem mere karakter.”

“At de ikke bare dræber for at dræbe, at de ikke er onde bare fordi de er onde fra naturens side. At det er kulturerne der ‘gnider’ mod hinanden der skaber ideen om godt og ondt. Som [artiklen](#) siger: ‘orcs and drow are just as morally and culturally complex as other peoples’; Ikke bare onde.”

“Personligt har jeg altid kæmpet for, at orker skulle have mere dybde end bare kanonføde, dog primært til live-rollespil. Altså noget med, at have et samfund, der giver mening. Primitivt, jo bevares; men dog med et system, der gør det muligt at erobre hele verden (med tiden). En ledelsesstruktur baseret på styrke, men uden konstante indbyrdes kampe. Funktioner til alle i ‘byen’, og en form for stamme-



beskyttelse til andre vigtige erhverv (healere osv.). Jeg syntes at de havde fat i nogle gode ting i Warcraft-universet (det gamle strategispil).“

Og så bliver tonen hårdere:

“Stråmand? det virker mere som om at du og andre vil fremme en agenda om at nogle ting i en fantasiverden skal absolut afspejle virkeligheden i dag år 2020. STOP dog med at skabe racisme ud af ingenting.“

“Det er ikke racistisk at se hudfarve. Hvis man ser hudfarve, kan man anerkende at mange er undertrykte på grund af deres hudfarve. PoC [*People of Colour*; red] har længe sagt at det er racistisk at gøre sortelvere inherent onde, da sortelvere er en parallel til sorte mennesker. Jeg er også kridhvid og lytter til PoC.”

“Jeg prøve at svare dig, men Facebook valgte at censurerer det som ‘vildledende spam’ ... vi har både Ed Greenwoods og Gary Gygax’ ord for at kilden er nordisk mytologi – se her; ...”

Skal man opsummere debatten, er der selvfølgelig mange indslag der vinkler på racen, men også en del indslag om hvordan kvinder er blevet behandlet i ‘miljøet’ gennem årene.



## Hvad skal man mene?

Jeg holdt mig helt væk fra debatten, selv om jeg måske som udgiver af rollespil på dansk skulle have taget et standpunkt. Jeg er jo selv fedtet ind i problematikken. Standpunktet vil jeg så tage her.

Lad mig lige tage spørgsmålet om kvinders og minoriteters deltagelse først. Der har været kvinder med i rollespil gennem alle årene, og godt det samme, da det nuance-rede mandehørmen en smule. Jeg er overrasket over at det skulle tage så lang med at få f.eks. sorte repræsenteret i bøgerne. Det var ubetænksomt og dumt, men jeg tror det er fordi vi skaber ting i vores eget billede. F.eks. malede jeg indtil få år siden alle mine tinfigurer som hvide.

Jeg har det med onde racer, lidt på samme måde som jeg har det med skurke. Skurken er med til at definere heltene. Det er i kampen mod hans onde planer, at heltene kan træde i karakter og udvise de karaktertræk, der gør dem til *rigtige* helte. Det er mest interessant, hvis heltene kan se dele af sig selv i skurken. Det bliver mere vedkommende.



Et eksempel er fra Star Wars computerspillet *Fallen Order* [spoilers], hvor vores unge jedi Cal Kestis flere gange er oppe mod Second Sister, en Sith-inkvisitor. Hun håner Cal, leger med ham og afslører at hun var en jedi-padawan ikke ulig ham selv, som blev fanget og torteret, indtil hun faldt til den mørke side. Men også at hun blev forrådt af den kvinde, der nu hjælper Cal i hans mission for at genoprette jedi-ordenen. Hendes smerte er et spejl af Cals smerte og selvhad. Men det antydes også, at hun mere eller mindre villigt omfavnede mørket.

Skurken er en advarsel om, hvad der venter dem, der omfavner mørket. På et eller andet tidspunkt har de taget deres første moralske anløbne valg. Næste valg bliver en tand nemmere – og inden de har set sig om, har de fortabt sig selv. Et eksempel på dette er Michael Corleone i *The Godfather*. I starten af første film er han en krigshelt. “Jeg er ikke som dem,” forsikrer han sin kæreste. Men da hans far bliver forsøgt myrdet to gange, træder han ind i familiens blodige forretninger. Den ene vanskelige beslutning fører til den næste – og i tredje film har han totalt forrådt sig selv.

Så man kan vælge at se onde folkeslag som en advarsel til ens egen kultur, om hvad der kan ske dem der foretager de forkerte valg. Dem der vælger en ond kultur eller at følge en ond gud, i jagten på ressourcer eller status. Og ikke mindst de vanskelige valg der tages under krige og katastrofer, måske i udsigten til udryddelse.

Men der også den anden skole, der synes, at grænsen mellem helte og skurke bliver for udvisket. Når heltene bli-

ver antihelte og nuancer af gråt i gråt, og skurken bliver menneskeliggjort og har dybe motiver for sine skurkegeringer - så bliver forskellen mellem dem mudrede, og der er ikke rum til den skinbarlige ondskab.

Rollespil bygger på den ældgamle fortælling om kampen mellem det gode og det onde. Jeg har altid haft lidt problemer med Alignment-systemet til AD&D. De ni standpunkter mellem lawful og chaotic og good og evil. Jeg prøvede at omskabe chaotic til individualisme og lawful til kollektivism [samme fortolkning bruges i 5. udgave af *D&D*; red.]. Det gav meget mere mening, synes jeg, også i min måde at anskue politik i vores verden. Indtil jeg stødte på zarathustrismen, den gamle religion fra oldtidens Iran. Denne tros antagelse er at verden består af to principper, der repræsenterer det gode og det onde: Spenta Mainyu, 'Den gavmilde ånd', og Angra Mainyu, 'Den ødelæggende ånd'. Mennesket er involveret i kampen mellem disse to magter og skal holde kaos på afstand ved aktive gode handlinger. Så gav det mening. Jeg ved dog ikke om Gyfax og Arneson lod sig inspirere af zarathustrismen.

Så da jeg køber ideen om kampen mellem de gode og de onde, køber jeg også ideen om onde racer. Det er racer som er blevet som de er, fordi de er styret af onde guder: Drows af gudinden Lolth, orkerne af guden Gruumsh. Samme argument man bruger mod onde racer, kan også bruges mod onde guder. Religion er om noget et ømtåleligt emne i disse år. Religiøse minoriteter, deres kultur og religion har været et emne der splitter befolkningen i mange år. Ligesom der kunne være folk der sammenstiller fantasy

racer med menneske-‘racer’, kunne de sammenstille de onde religioner i rollespil med religioner fra virkeligheden. Men vi har brug for onde guder.

Tanken om at man kan sammenstille fantasy-folkeslag med vores verdens racer baseret på hudfarve, anser jeg i øvrigt som forrykt. Fantasy-folkeslag er meget forskellig i deres fysisk, mens forskellene i menneskeracen stort set handler om tilpasning til det lokale klima. Af samme grund undgår jeg ordet ‘race’ i mine udgivelser, da det er betændt, og taler i stedet om ‘folk’ eller ‘fremling’. Alle der i alvor sammenstiller de to ting burde få hovedet undersøgt.

Ved at blødgøre onde racer flytter man bare problemet. Hvis vi gør drows og orker mindre onde, hvad så med sahuagin, kenku, githyanki og alle de andre folkeslag? Hvis alle folk bliver gråt i gråt, bliver alle ens. Computerbranchen har for længst fjernet onde racer, f.eks. i Skyrim og



World of Warcraft, ved at gøre f.eks. orker og gengangere spilbare, men jeg synes at deres folkeslag er reduceret til 'mennesker i kostumer', der kun er onde på den hyggelige måde. Vores helte har brug for skurken så de kan udføre deres heltegerninger, ligeså onde racer.

En ven sagde engang til mig, at alle rollespil havde brug for en fjende man kunne slagte med god samvittighed. Ikke så få konflikter i rollespil løses jo med brug af rå vold. George Lucas løste problemet i prequel-trilogien ved at skabe kloner og robotter. Jeg løste problemet i mit rollespil *Ulvevinter* ved at skabe riser og skrællinger, som var anti-vikinger skabt af Loke, og i *Legenden om Phønix* ved at skabe rumkryb og kamprobatter.

Problemet ligger, efter min mening, fundamentalt et helt andet. Et traditionelt fantasy-party er en gruppe omrejsende uromagere og gravrøvere, uden familiebånd eller stavnsbinding, ikke under kommando eller blot med nogen, der kan stå inde for dem, og dertil stærkt bevæbnede. *Ingen* har lyst til at have sådan en bande til at rende rundt i ens domæne. Men uden helte, intet rollespil. Her føler jeg at rollespil nemt ender i samme snak som man havde om legetøjsvåben i 1970'erne. Men det er en snak for en anden dag.

Jeg kan meget vel være på den forkerte side af historien. Der har været et opgør med stereotype forestillinger siden en vis gruppe hobbitter rejste ud og hjem igen, kun for at finde deres elskede Herredet overendt af bastarder og banditter.



# OVERHALET HØJRE OM

Af Karsten Brandt-Knudsen

*Karsten Brandt-Knudsen debuterede sidste år med novellen “Farmer” i antologien Sandsynlighedskrydstog, udgivet af Science Fiction Cirklen. I mellemtiden er der blevet klasket mange ord på tasterne, og han vil i fremtiden være at se i flere antologier. Hans debutroman er planlagt til udgivelse primo 2021 hos forlaget Enter Darkness.*



*Man kan følge Carstens forfatter-  
skab på de sociale medier, med an-  
dre kreative udskjelser i tillæg.*

Solen møver en stråle ind mellem skydækket, reflekterer mod kanalens lette bølger og skærer Arthur i øjnene. Han ser til den anden side og lader Islands Brygges havnefacader glide forbi, mens han sukker dybt. Bilen drejer og kører mod Langebro.

“Destination om to minutter.”

Arthur har ikke noget at gøre på Rådhuset, ej heller på Christiansborg. Ikke længere.

“Ny destination, Tingbjerg.”

“Destination ukendt, prøv eksisterende adresse.”

“Bygårdstræde, for helvede.”

“Hvilket nummer?”

“Det ved jeg ikke ... 50.”

“Destination ukendt, prøv eksisterende adresse.”

“Så nummer 12. Kan du finde ud af det, din idiot?”

“Ny destination, forventet ankomst om 15 minutter.”

H.C. Andersens Boulevard passerer under hans fødder, og Rådhuspladsen åbenbarer sig uden for vinduet. En duft af stegte pølser får hans mave til at markere sig. Vi er faktisk nogle, som er sultne, siger den. Arthur er ligeglad. Hvis hans mavefornemmelse havde været lidt bedre, så skulle den få lov at mæske sig i alle de frankfurtere den orkede.

Det går op for Arthur, at bilen holder stille. Foran forruden trodser familier i hobetal det bidende efterår. Børnene er ekstatiske, forældrene selvtilfredse. De skal nok i Tivoli. Er der ikke noget efterårs-halløj? Halloween måske. Er det ikke nu? Amerikanske pis!

“Kør for helvede! Dyt af dem! Gør noget.”

“Uautoriseret handling.”

Arthur ved at algoritmen lader ham vente længere, fordi han er den eneste, som holder for rødt, og mange mennesker skal over fodgængerfeltet. Han er Palle alene på vejen.

Endelig bliver der grønt. Fortovscafeer huser kæreste-par og vennepar, pakket ind i tæpper, under røde lamper. Tøj på dansende stativer blafrer i vinden, som vindposen på Sjællandsbroen, foran butikker med mode på udsalg. Ejendomsmæglere reklamerer for solgte boliger, og Arthur hader dem alle sammen.

Han åbner selen og glider over bagsædet til det modsatte vindue.

“Advarsel, spænd sikkerhedsselen under kørsel, advarsel...”

“Ja, ja,” svarer Arthur og får en sær tilfredsstillelse over at have brudt regler.

De få biler, der passerer i modsatte retning, har en hypnotiserende virkning på Arthur og trækker ham tilbage til hans barndom. En barndom fuld af håb og drømme, en barndom fuld af... Det velkendte logo trækker ham ud af døsen. Johnson Electronics og Dave Johnsons smilende fjæs. Massevis af meter med reklamer på Åboulevard. Stiller røvhullet op til præsidentvalget, eller hvad? Hvorfor det sygelige behov for selvscenesættelse? Oppustede ego! Arthur er nær kommet til at spytte på ruden i ren arrigskab. Han lægger armene over kors og ser vredt ind i nakkestøtten på det tomme førersæde, som et fornærmet barn, der gør en dyd ud af sin fremtræden, til ære for eventuelle

tilskuere. Men ingen ser Arthur, hverken her eller derhjemme. Kun de tusindvis af gadekameraer, men der sidder næppe nogen i den anden ende og tager sig af Arthurs surmuleri.

Han ignorerer den forræderiske verden. Drømmer sig tilbage til en bedre tid. En tid med en anden tid foran sig. En tid der kunne have været.

Alt havde været tilrettelagt, planlagt i mindste detalje, kalkuleret med forskellige udfald, handleplaner med højde for magtens apparat. Egon Olsens planer og Pikettys analyser havde ikke kunne måle sig med Arthurs mesterstykke. Det var genialt. Hans idé var genial, og han vidste, hvordan han skulle iværksætte den.

Det havde været en tid, hvor begreber som familiens trygge skød endnu gav mening. Børnene var fløjet fra reden. Artur så dem hovedsageligt med fornøjelse og kunne stort set alle børnebørnenes navne. Hans ægteskab var et mønsterægteskab, ikke lykkeligt, men det var jo netop også et mønsterægteskab, og hvem gik også rundt og var lykkelig i sådan ét. Ellen, hans kone, tålte og respekterede ham, lige så vel som han tålte og tolererede hende det meste af tiden. Nogle gange gik bølgerne højt, men det skulle de vel også, så man huskede på, at man var på åbent hav.

Ellen havde støttet Arthurs foretagende, dog ikke så helhjertet som han kunne have ønsket sig eller mente projektet fortjente.

Den politiske stige var blevet besteget trin for trin, fra kommunal til national og helt til parlamentet med vel-smurt lobbyisme. Prototypen havde været gennemarbejdet

fra starten, nem at realisere i drømme såvel som budgettering og praksis. De rigtige folk var blevet overbeviste og smurt, de to forhold gik hånd i hånd. Overbevis dem om dit projekt ved at love dem del i afkastet. Arthur havde sået ideen, fået de tvetydige politikerløfter, som er magtens sprog. Hvis A, så B, medmindre C eller D. Men ideen var sat, og da det så kom rullende som et befolkningskrav, var det nemt for en hårdtarbejdende opportunist at lade som om, at de allerede var i gang med forberedelserne. Forberedelserne til at iværksætte Arthurs patenterede anordning.

Det eneste det havde krævet, var momentum, og der kom den fjerde statsmagt ind i billedet. Midt i agurketid havde journalisterne været medgørlige for noget spektakulært. Arthur havde gjort sit forarbejde. Gennem foreningen Højresvingsulykker – ofre og efterladte pårørende, havde han samlet en enorm bunke af følellesporno. Han fodrede journalisterne med de bedste for at få bolden til at rulle. Aviserne begyndte at bringe aktuelle sager. Det var ganske ofte, at en lastbil klippede en cyklist eller fodgænger i svinget. Hyppigt nok til at holde liv i sagen. Befolkningen krævede handling, og politikerne hev Arthurs anordning op af hatten og høstede stemmer, som de ansvarsfulde ledere, de gav sig ud for at være.

En prøveperiode med landets tre største vognmandsvirksomheder, og København som testområde var allerede planlagt, med ph.d. og hele molevitten, og nu tog tingene fart. Man kunne lige så godt være klar til at distribuere til hele landet. Kunne Arthur levere? Ja, da. Det var sikre



penge. En bedre investering kunne ikke tænkes. Staten Danmark gjorde et stort nummer ud af dens fremsynethed, innovationsevne, handlekraft og udviklingsparathed. Det spredte sig helt til Bruxelles, hvor parlamentarikere med dansk som modersmål erklærede deres lands indre suverænitæt på gebrokkent engelsk som en anden Hollywood skurk.

Højresvingsulykker var et problem over hele Europa, og ingen ved deres fulde fem ville fremstå som dem, der ikke havde menneskeliv for øje. En politikerhensigt kan kendes på dens antitese. Lover de ansvarlighed, så er det varm luft, for ingen lover ansvarsløshed. At ignorere en forholdsvis nem løsning, som ville rede menneskeliv, ville være selve livets antitese, og det kunne ingen, selv ikke de mest nyliberale, bære på deres image. Selvfølgelig var der de tvetydige svar om, at man ville se tiden og effekten an i Danmark, men at man samtidig arbejdede målrettet på at indføre det på hele kontinentet. Ingen ville angiveligt skåne erhvervslivet for en så marginal gene, på bekostning af borgernes ve og vel, til fordel for industriens forgodtbe- findende, til trods for at det var sådan, det havde forholdt sig hidtil.

Som alle gode ideer havde anordningen været simpel. Som alle gode ideer, der får lov at vinde fremdrift, så var den også relativt billig at producere. Solgt for rundt regnet €100 var der mere end €10 til Arthur, og så kunne man jo bare gange op med antallet af lastbiler i Danmark og Europa. Men han måtte investere i produktionen, ikke bare for at holde salgsprisen nede, men også for at sikre eget

afkasts størrelse. Det var essentielt, at det var billigt. Det skulle være billigt, for hvem kunne så være bekendt at afslå? Hvis for mange investorer kom ind over, ville de måske skrue prisen i vejret i udbud og efterspørgslens gode navn og derved risikere at knække skruen.

Arthur investerede sin opsparing, fik udbetalt sin pension til en elendig rente og med urimelige gebyrer, derunder Ellens panderynker og bekymrede miner. Men investeringen ville jo være sikker. Forsøget gik allerede godt i København efter nogle beskedne tilpasningsvanskeligheder.

Anordningen var, som sagt, simpel. En ekstra kontaktarm på hver enkelt lastbils instrumentbræt skulle slås til, når den påbegyndte et sving. Den skulle overholde vigepligten, som hidtil, men når chaufføren mente, at der var fri bane og satte vognen i bevægelse, i god tro og uden ansvar for mennesker i blinde vinkler, som jo ellers havde været hovedårsagen til ulykkerne, så ville den nye anordning blive tændt af et vip med fingeren, akkurat som blinklyset, og en højttaler ville udsende en konstant hyletone, omtrent som bakalarmen. Så ville eventuelt uforvarende cyklister og fodgængere kunne komme af vejen i den viden om, at deres fortrinsret var i gang med at blive overtrådt. Det var simpelt og lige til.

Anordningen havde Arthur døbt The Right Protection, i folkemunde kaldet right protect. Han håbede inderligt, at navnet ville hænge ved efter at patentet udløb om 19 år. Ligesom hos andre degenererede mærker som Walkman, Nutella og iPhone, der har navngivet produkttyper eller som vandalerne, samaritanerne, bersærkerne og barbarerne,

der lever videre som begreber. Tænkt at leve for evigt som et begreb. Måske ville right protect blive omdøbt til Arthur's protection, måske kunne han selv med tiden genlancere det sådan eller lave en certifikatorordning med det navn, hvor hans firma kunne blåstemple konkurrenter. Men først når patentet udløb, naturligvis. Han vidste, det var fantasterier, men drømmen opløftede ham. Han var kommet så langt, så hvorfor ikke begære det hele.

Forsøget havde nærmet sig sin afslutning, og hippierne i Folketinget havde allerede stillet forslaget for implementering af Arthurs anordning på landsplan. Det var behørigt, som forventet, blevet skudt til hjørne, under påskud af at vente til forsøgets afslutning, skønt det så lovende ud og var at betragte som en ren formsag.

Arthur gik med nerverne uden på tøjet og teede sig som en verdensmand. Han havde brugt alt, opsagt sit lønarbejde og belånt huset langt ud på fortovet. Ellen var ved at drive ham til vanvid med sine bekymringer om penge og Arthurs mentale sundhed. Så snart prøveperioden var overstået, ville han kunne slappe af, det vidste han. Pengene ville rulle ind, mangedoble hans investering, og det var kun når right protect ramte Danmark. Når det, som forventet, blev vedtaget i EU så ville afkastet blive astronomisk. Han ville ikke være blandt verdens rigeste, men godt der op ad. De ville flytte, købe et slot af et hus i den mest attraktive kommune, og et ved Vesterhavet, og på Bornholm og Samsø og på alle de andre danske småøer, bare for at være sikre. Lejlighed i centrum af København, New York og alle Europas storbyer. Feriehuse med egen strand og pool i

alle de varme lande, man gad at rejse til. Og hvis noget blev for meget, kunne man bare sælge det igen, sikkert med fortjeneste. Det ville være så pisse nemt at være rig. Han ville kunne stoppe penge, guld og diamanter i munden på Ellen, hver gang hun brokkede sig. Hun ville elske ham, forgude ham i samlet menighed med hans børn og løse bekendte, der ville leve af hans nåde. Slikke hans gavmilde almisser i sig, som en hund på et køkkengulv.

Det havde været et spørgsmål om uger til afslutningen af forsøget, da en ny begivenhed ryddede forsiderne med hidtil usete dimensioner for en opfindelse. Kun terror, fodbold og de kongelige havde sådan en virkning på hverdagens samtaleemner. Johnson Electronics havde i samarbejde med Google og Apple udviklet teknologien til den selvkørende bil. Det var i hemmelighed gennemtestet, afprøvet på alle vinkler og kanter, gennemarbejdet og klargjort til lancering. Produktionen var allerede i gang, og de ville ramme markedet inden sommer.

Først var Arthur skeptisk, men betaget, indtil han indså muligheden, eller begrænsning af samme, for The Right Protection. I panik belånte han på skruppelløs vis, med hensigtserklæringer og håbefulde løfter som pant, smed det hele i aktier hos Johnson Electronics i håb om at kunne påvirke slagets gang. Måske kunne han undergrave eller overtale dem til at bruge right protect i deres produkt. Men han løb panden mod en mur. Det forholdsvist store beløb, han trods alt havde formået at rejse, rakte som en skrædder i helvede, hvad indflydelse angik. Han blev

dog inviteret med til aktionærmøder, og dér indså han omfanget af sin håbløse kamp.

For at få mest ud af den selvkørende teknologi tilbød Google et omfattende, offentligt trafikovervågningsnetværk kaldet Safe Streets. Det skulle, sammen med Apples gratis App iCare, minimere, hvis ikke fuldstændig fjerne risikoen for trafikuheld. Arthur så skriften på væggen. Befolkningen ville kræve det. Kræve overvågning. Kun de hippier, der havde forvildet sig ind i politik, ville protestere, skønt det stemte så fint overens med deres Stalinistiske tendenser. For enhver statsmagt var det deres vådeste drøm, serveret på et sølvfad af en letpåkledt stripper klar til at made muligheden ind med en kokain-ske. Totalovervågning uden tvang.

“Destinationen er nået.”

“Fortsæt lidt endnu.”

“Ukendt adresse.”

“Nummer 30 så!”

“Ukendt adresse.”

“Bygårdstræde 30 for helvede.”

“Ny destination, forventet ankomst om to minutter.”

Arthur så ud af vinduet. Ellen boede i en af lejlighederne. Han kunne ikke huske hvilken, men adressen havde stået på nogle bodelingspapirer. Det var opgangen lige efter en hæslig skulptur, en af den slags, der skulle fjerne ghetto-imaget, men i stedet forstærkede det, som at male altanfacader i forskellige pastelfarver.

“Dér! Stop!” For en gangs skyldt følte Arthur sig adlydt af bilen. Den kørte ind til fortovskanten, og han så op

på Ellens køkkenvindue. Han havde været indenfor en enkelt gang, og han kunne kende hendes gardiner. Den blomstrede slags som han selv ville have hadet og kritiseret højlydt og dagligt, indtil hun skiftede dem ud, hvorefter han ville brokke sig over, at hun købte gardiner i et væk.

Arthur havde set hende gå sammen med en mand flere gange. De holdte i hånd, og hun så glad ud. Det gjorde manden også. På en rigtig fjoget måde. Han lignede et godmodigt fjols, sådan én der sikkert klukker af de små vittige bemærkninger, vejrværten kommer med i fjernsynet, og som elsker at bruge lørdag aften med en krimi og et stykke hjemmebagt drømmekage.

“Kør hjem.” Det beskedne hjem, som afkastet fra Johnson Electronics-aktierne havde finansieret. Arthur håbede ikke, at bilen kunne registrere, at hans stemme skælvede.

“Ny destination, forventet ankomst om 25 minutter.”

# ANMELDELSER: FILM OG TV

*Se flere anmeldelser på Himmelskibets anmelderblog,  
[Himmelskibet.dk/anmelderblog](https://himmelskibet.dk/anmelderblog)*



# Snatchers

Film, USA, 2019, 96 min

Instruktører: Stephen Cedars,  
Benji Kleiman

Medvirkende: Mary Nepi,  
Gabrielle Elyse, J.J. Nolan mfl.

Anmeldereksemplar doneret af  
PR Nordic

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Ca. en halv time inde i denne film ankommer to unge piger til en mands hus. Hurtigt bliver han sat ind i situationen med følgende ordstrøm:

*Sara havde sex med en fyr og blev gravid, så vi tog hen på klinikken hvor hun fødte en mærkelig ting, der sprængte lægens hoved i luften og styrede en sygeplejerske som en marionetdukke, og nu har hun en til i sig, og vi skal have den ud.*

Dette opsummerer ikke blot handlingen indtil da, men giver også en ganske god ide om hvad dette er for en film. En ung pige har sex og bliver inficeret med en mystisk parasit. Næste dag føder hun et monster-insekt, der sætter sig fast på nakken af folk, hvorefter den kan bruge dem til at transportere sig rundt, med et blodigt spor af død og ødelæggelse efter sig.

Det går op for pigerne at hvis de ikke får stoppet væsnet, vil det formere sig, hvad der sikkert vil mangedoble



antallet af døde. De bevæbner sig derfor og tager så afsted til den fest hvor flere fra skolen er, da de har en formodning om at alle de hormoner, de fulde unge udskiller, vil tiltrække væsnet.

På ekstramaterialet beskriver folkene bag filmen den som en popcorns-horror-komedie, hvad der er en meget passende beskrivelse. Det er tydeligt at de ikke har forsøgt at skabe en ny klassiker inden for monsterfilm, men egentligt bare gerne vil lave en film der kan underholde.

Dette lykkedes også ganske godt i actionscenerne, men der er nogle passager hvor man sidder og tænker “kom nu videre”. Hovedpersonens kæreste er alt for karikeret og overspillet, så jeg mest havde lyst til at spole frem når han var med.

Filmen skal bestemt roses for masser af praktiske effekter, både i form af afrevne lemmer og det mystiske kryb, som helt sikkert har givet flere af skuespillerne ondt i nakken, da de har skullet gå (og nogle gange løbe) imens de kiggede ned i jorden med en insektdukke spændt på hovedet.

Dette er som nævnt ikke en film der kommer til at gå over i historien, men til en gang popcorn og cola er den glimrende underholdning.

*Thomas Winther*

# Onward

Film, USA 2020, 102 min.

Instr.: Dan Scanlon

Medv. (stemmer): Tom Holland,  
Chris Pratt, Julia Louis-Dreyfus,  
m.fl.

*Kan indeholde spoilers.*

*Onward* (dansk titel: *Fremad*) er den nyeste tegnefilm fra Pixar-studiet, og den er en virkelig positiv overraskelse. Den foregår i en verden som i det store og hele ligner vores, men som i stedet for mennesker er befolket af figurtyper fra de klassiske fantasy-rollespilsuniverser: elvere, trolde, kentaurer, alfer, drager, etc. De lever i en moderne verden a la vores, men forskellen er at det typiske middelalderlige, Tolkien-inspirerede rollespilsunivers i denne verden er personernes reelle historie! De havde magi engang og tog på farlige heltemodige missioner, og i dag er mange af dem lidt deprimerede over tabet af denne vitale fortid – hvis de da overhovedet kan huske den! Alfer og andre flyvende væsner har mistet evnen (eller rettere, viljen) til at flyve, men, i det store hele har de forskellige figurer affundet sig med den moderne verden, som, om ikke andet, er mere tryk og rolig end den gamle.

Filmens world-building er meget imponerende og overbevisende. Historien drejer sig om at to elver-brødre



mistede deres far mens de var helt små. En dag får de farens effekter i arv, og det viser sig at der ligger en magisk gave til dem: Hvis de følger anvisningerne og siger besværgelserne korrekt, kan deres far komme tilbage fra de døde og være sammen med dem i et døgn!

Da den ældste bror er ret kluntet, og der bliver begået en længere række fejl, er det forbundet med store problemer og en hel del hæsblesende action-sekvenser at få faren tilbage, og uden at sige for meget kan det måske afsløres at det kun lykkes delvist. Filmen ender med et stærkt følelsesladet twist (som Pixar-film vist næsten altid gør?), som ændrer hele historiens tema og er meget rørende. Endnu en stor film fra et kvalitetsbevidst filmstudie!

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

*Tue Sørensen*



# The Hunt

Film, USA 2020, 90 min.

Instr.: Craig Zobel

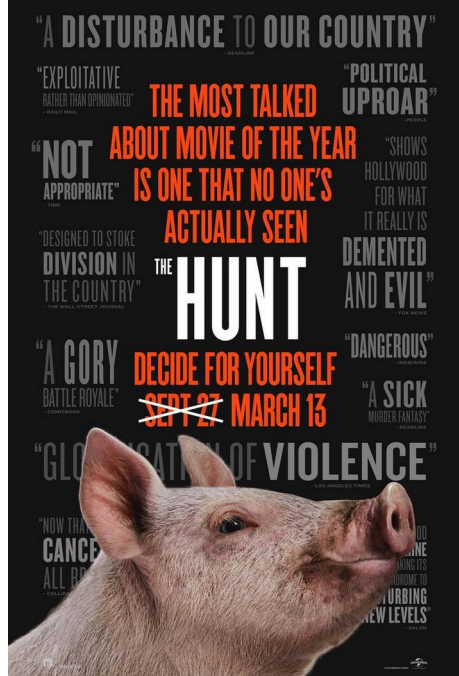
Medv.: Betty Gilpin, Hilary Swank, m.fl.

Swank, m.fl.

Advarsel: Denne anmeldelse indeholder visse spoilers.

Der er en gris på plakaten til *The Hunt*, og da jeg først så plakaten, havde jeg ikke lyst til at se filmen. At man gør underlige ting med grise i sci-fi- og horror-film er en af mine 'pet peeves' (*Kammerat Napoleon* dog undtaget); det irriterer mig altid og slår mig som grimt, ulækkert og ulogisk. Da *The Hunt* også blev beskrevet som en ret slem horrorfilm, var jeg endnu mindre interesseret i at se den, da horror ikke er min personlige yndlingsgenre. Men omtalerne endte alligevel med at overtale mig, også fordi det hidtil ret ukendte navn Betty Gilpin skulle være rigtig god i den.

Det viser sig da også at *The Hunt* mere er en actionkomedie end en egentlig horrorfilm; blot er der åbenbart blod nok til at folk også kalder den en horrorfilm (mest noget med at folk bliver skudt i hovedet og mister et par lemmer nu og da, men det er ikke så slemt når nu det faktisk også er en komedie – man kan sige at stilen måske er mere som i en zombiefilm) – og grisen er faktisk bare en



helt tilfældig gris der render rundt i baggrunden som en sjov lille detalje, der ikke har nogen betydning for plottet. Så, hvis du er til tankevækkende actionkomedier, er dette filmen for dig! Den har nemlig noget på hjerte, selv om den samtidigt (og lidt kujonagtigt) afholder sig fra at favorisere den ene eller den anden side af sagen.

Hvilken sag? Jo, handlingen er inspireret af de mange sammensværgelsesteorier der florerer på de sociale medier. Én sådan teori (i filmen; jeg tror den er fiktiv, men jeg er faktisk ikke sikker) går ud på at nogle 'liberale' (altså amr. Demokrater) har fanget nogen stakkels Republikanere med det formål at udsætte dem for en morderisk menneskejagt. Teorien er til at begynde med ikke sand, men i filmen er der en håndfuld velhavende liberale som bliver så irriterede over teorien at de beslutter sig for at kidnappe den meget lille gruppe af sindsforvirrede Republikanere som tror på den og gøre den til virkelighed, kun for dem! Og de gør det på særdeles gennemført vis, hvilket leder til en del blodige optrin.

Filmene gør nar af begge gruppers 'ekstremisme', og det interessante ved den er, at den fik mig til at forstå hvordan fattige Republikanere faktisk føler sig undertrykt af det 'liberale', etablerede samfund, selv om det jo i virkeligheden er deres egne højreorienterede ideologer (kapitalisterne) der udgør det rigtige og undertrykkende etablissement. Filmen er på en måde med til at illustrere



hvordan fattige mennesker bliver til fascister, ved at vise hvordan de ikke har noget politisk parti der repræsenterer deres interesser og derfor i stedet – via noget betragtelig hjernevask fra de højreorienterede medier – stemmer på populistiske højreekstremister som Trump. Et problem som er langt mere til at tage og føle på i USA end i Europa, eftersom det ‘venstreorienterede’ parti, Demokraterne, har en politik der minder om partiet Venstre i Danmark. Filmen er dog heller ikke kærlig ved Demokraterne, som her udhænges som morderisk intolerante og lever op til Republikanernes fordomme om dem.

Hovedpersonen overlever jagten fordi hun er for kvik for begge sider; hun tilhører nemlig ikke nogen af fløjene. På den måde minder filmen meget om den underholdende *The Last Supper* fra 1995, hvor nogle liberale inviterer diverse fordomsfulde typer på middag og forgifter dem, men til sidst overvindes af en midtsøgende politiker som af PR-grunde kun lod som om han var fordomsfuld. Denne type slutning er lidt en maskerade for at lade som om at film-magerne ikke er så venstreorienterede som de nok i virkeligheden er, og man kan jo så filosofere over hvordan politisk censur også i dag er lige så meget i live i Vesten som det i sin tid var i Østeuropa, bare med omvendt fortegn.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

*Tue Sørensen*



# Terminator: Dark Fate

Film, USA 2019, 128 min.

Instr.: Tim Miller

Medv.: Mackenzie Davis, Linda Hamilton, A. Schwarzenegger, Natalia Reyes, Gabriel Luna  
Anmeldereksemplar stillet til rådighed af PR Nordic.

*Kan indeholde spoilers.*

*Terminator: Dark Fate* er både den sjette og den tredje film i sin franchise. Det er den sjette Terminator-film i det hele, men den tredje som James Cameron har haft noget at gøre med. Og han giver pokker i film nr. 3, 4 og 5 og lader denne være en fortsættelse til hans første to. Han synes nemlig, ligesom rigtig mange fans, at film nr. 3-5 er ret dårlige. Personligt synes jeg nu at film nr. 3 og 5 er stort set lige så gode som de første to, mens film nr. 4 – *Terminator Salvation* fra 2009 – var en svipser.

I denne sjette film er der på papiret meget at være begejstret for. Budgettet er højt, effekterne er gode, action-scenerne er underholdende, instruktionen er fin (Tim Miller har tidligere instrueret den første *Deadpool*-film) og skuespillerne er gode – men desværre fejler filmen på det mest afgørende punkt: historien. James Cameron, som er et af navnene blandt den håndfuld forfattere (ja, hele fem af



slagsen) der er krediteret for historien, dvs. de ideer som manuskriptet er skrevet ud fra, bestemte at han ikke kunne lave en Terminator-film uden Arnold Schwarzenegger, og derfor er hele plottet tilrettelagt ud fra hvordan man kunne give endnu en Schwarzenegger-terminator en væsentlig rolle at spille i filmen. Og det endte med at han så måtte være den terminator som endelig får slået John Connor ihjel. Wait, what? Samme John Connor som samtlige fem foregående film har handlet om at redde? Jep. Det er desværre helt ekstremt respektløst overfor alle de tidligere film og de publikummer som har investeret sig i de films historie. Og hvad medfører John Connors død så i den nye film? Jo, at der simpelthen er en anden sej person der så bliver oprørsleder i fremtiden i stedet for John Connor, OG som terminatorerne nu bliver sendt til fortiden for at dræbe. Det fjerner al spændingen fra plottet, for nu ved vi jo at hvis den nye fremtidige oprørsleder bliver dræbt, så kommer der bare en ny, og så gentager det hele sig i det uendelige. På denne måde afsløres franchisen som værende intet andet end et kommercielt hylster som bare vil have vores penge, men ikke længere har noget originalt at tilbyde. Af samme grund blev denne film straffet af publikum ved at floppe fælt og høste dårlige anmeldelser.

Men filmen kunne sådan set måske stadig have fungeret hvis den havde være spændende og innovativt fortalt. Det er den bare ikke. I stedet for at være en fortsættelse til de to første Cameron-film, virker historien i *Dark Fate* ikke som andet end et halvhjertet opkog på dem. Det er nøjagtig samme elementer og samme struktur som før; det er som



om Cameron er overbevist om at fans'ene bare vil have det samme igen-igen. Samme flugt over plankeværket med den fremtidige oprørsleder, samme sammenbidte super-terminator som i *Terminator 2: Judgment Day*, masser af scener der virker som kopier af scener fra de gamle film og samme sentimentale slutning på den søde, rare Arnold-terminator til sidst. Det er den filmsygdom man på engelsk kalder for 'sequelitis'; når en efterfølger lider af alt for mange call-backs til den eller de forrige film i franchisen. Og at de fleste af hovedpersonerne nu er kvinder er bare ikke nok til at gøre det interessant. Man havde virkelig forventet noget bedre fra James Cameron, men han er simpelthen blevet for kommerciel - hvilket jo får én til at frygte lidt for de fire *Avatar*-efterfølgere, han er i gang med at lave...!

Ydermere kan man indvende at *Terminator: Dark Fate* med sine to timer er for lang; den har ikke historie nok til mere end halvanden time. Især kunne stort set alle de kedelige TYVE minutter de bruger på at krydse grænsen mellem Mexico og USA med fordel have været skåret væk. Som hjernedød og i øvrigt flot actionfilm kan man da sagtens



sidde og stene til denne film, men der er ikke noget spændende ved historien. Og selv om skuespillerne er ganske fine, så kommer man aldrig rigtig særlig dybt ned i deres personskildring. Linda Hamiltons Sarah Connor er god, men de øvrige er overfladiske, og det viser også at der er for mange hovedpersoner i denne film. Der er Sarah Connor, Grace (den nye supersoldat fra fremtiden), Dani (den fremtidige oprørsleder) og så Arnolds T-800 terminator, og de skal alle sammen have ca. lige meget tid, hvad der gør at der ikke rigtig er tid nok til at skildre nogen af dem tilstrækkelig meget til at de bliver levende for os. Paradoksalt nok er REV-9, den nye super-terminator spillet af Gabriel Luna, en mere spændende og velspillet figur end nogle af de andre. Desværre er han på flere måder uoriginal og ikke spor mere avanceret end Robert Patricks kviksølv-agtige T-1000 i *Terminator 2: Judgment Day*. Jeg sad og kunne forestille mig masser af langt mere avancerede måder, den kunne få slået Dani ihjel på i actionscenerne, men manuskriptforfatterne havde åbenbart ikke den store fantasi at gøre godt med. Desværre er *Dark Fate* dermed også en svipser og faktisk den ringeste Terminator-film i hele serien. Denne franchise bør dermed lægges i graven, for den gør hvad så mange Hollywood-efterfølgere har gjort før den: i stedet for at tilbyde noget nyt og interessant, kannibaliserer den blot sine forgængere ved at bruge alle de samme elementer endnu en gang og derved ende som en parodi på sig selv. Stop nu. Please.

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

# Birds of Prey

Film, USA 2020, 109 min.

Instr.: Cathy Yan

Medv.: Margot Robbie, Ewan McGregor, Ella Jay Basco, m.fl.

Anmeldereksemplar stillet til rådighed af PR Nordic.

The DCEU – the DC Extended Universe – er en franchise der er overraskende meget spræl i. Med det mener jeg at franchisen i sig selv er kommercielt sejlivet, selv om mange af de tidligere film i serien har høstet dårlige anmeldelser. DCs filmiske univers startede i 2013 med Superman-filmen *Man of Steel*, som var en anstændig og visuelt flot film, men efter manges mening lidt for mørk. Dens efterfølger i 2016 blev gentænkt fra at være *Man of Steel 2* til at være *Batman v Superman: Dawn of Justice*; en set-up film for *Justice League*, som kom et år senere. I 2016 kom også *Suicide Squad*, hvor vi for første gang mødte Margot Robbies Harley Quinn. Den fik heller ikke gode anmeldelser – men siden da er der kommet tre DCEU-film som er mere vellykkede, nemlig *Wonder Woman* (2017), *Aquaman* (2018) og *Shazam!* (2019). *Birds of Prey* fra indeværende år er altså den ottende DCEU-film i rækken og fortsætter Harleys historie fra *Suicide Squad*. Vi ser heller ikke det sidste til hende i denne film, for der er endnu en *Suicide Squad*-film på tape-



tet, instrueret af James Gunn, som efter planen skal komme i 2021, hvor hun også er med.

Faktisk er Warner Bros. ifølge diverse medierapporter i gang med at planlægge ikke mindre end TREDIVE yderligere film i denne franchise over de næste ti år, om end det nok er næsten 100 % sikkert at de ikke alle bliver til noget. Rapporter siger at Warners nye ejer, AT&T, er meget opsat på at lave flere DC-film, men de er ikke helt sikre på hvilken retning, de skal gå i. Nu har Zack Snyder jo efter tre år fået lov til at lave sin egen version af *Justice League*, denne gang som en 6-parts-serie til streamingtjenesten HBO Max. Rygter fortæller at HVIS hans udgave går hen og bliver super-populær, så vil de måske fortsætte i en Snyder-inspireret, mørkere retning, mens mange andre nylige rygter siger at de fremover hellere vil lave lysere DC-film i en mere upbeat og Marvel-agtig stil. F.eks. siges det at DCEU vil få et 'soft reboot' i den kommende *Flashpoint*-film, hvorefter Superman og Batman vil være gode venner, ligesom i de fleste af tegneserierne, og endda få en *World's Finest* team-up film! De arbejder efter sigende også på nye film med New Gods, Booster Gold, Supergirl, Deathstroke, Lobo, Plastic Man, m.fl., og et spin-off til Wonder Woman kaldet *The Amazonians*. Så planer er der nok af, men hvad der kommer til at ske afhænger selvfølgelig også af hvor mange billetter disse film sælger.

Det sjove er at selv om en stor del af DCEU-filmene har fået dårlige anmeldelser, så har de faktisk solgt en hel del billetter, og det er derfor at de bliver ved med at lave dem. *Birds of Prey* er dog lidt omvendt. Den var ingen stor

succes, men tjener sig kun hjem via streaming og disc-salg; til gengæld fik den anstændige anmeldelser, med 78 % positive omtaler ifølge Rotten Tomatoes. Men hvad synes denne anmelder så om filmen?



Titlen *Birds of Prey* refererer til en tegneserie med figurerne Black Canary og Oracle (Barbara Gordon, som sidder i kørestol). I de senere år kom også Huntress med i serien, og der gæsteoptrådte mange andre helte og heltinder. Harley Quinn, som er hovedpersonen i filmen, har dog mig bekendt så godt som intet at gøre med *Birds of Prey*-tegneserien, så allerede her undrer man sig over hvorfor filmen hedder som den gør (den burde have heddet *Harley Quinn*. Eller *Gotham City Sirens* havde også været mere passende). Godt nok er en anden version af Black Canary også med i den som en baggrundsfigur, der kun en enkelt gang bruger sine soniske skrigkræfter, og Huntress har også en rolle. Men derudover er der ikke meget fra tegneserierne som går igen i filmen. En anden væsentlig figur er Cassandra Cain, som i tegneserierne er en meget sej Batgirl i en periode (hun er stum, men blev opfostret af en lejemor som lærte hende den vildeste kampsport); i denne film er hun bare en tilfældig gadetyv uden anden relation til tegneserieudgaven end at hun er asiatisk og har samme navn. I disse politisk korrekte tider kan man undre og ærgre sig over at en *Birds of Prey*-film med Cassandra Cain i en mar-

kant rolle hverken tænker på at få en figur i en rullestol (som Oracle/Barbara Gordon i tegneserien) eller en stum figur (som Cassandra i tegneserierne) med i filmen – til gengæld hører man i Blu-rayens ekstra-materiale at filmen primært er lavet af kvinder og for kvinder, uden det maskuline blik, og uden egentlige superhelte-kostumer, men blot med en (i Harley Quinns tilfælde ret outreret) tøjstil som de kvindelige figurer ville have det godt med. Og det kunne da være dejligt hvis sådan en film fungerede. Desværre er den alt for anderledes i forhold til tegneserierne, og balancen mellem den konstante komedie og så en to-tre alvorlige scener virker slet ikke. Huntress-figures baggrund i filmen er faktisk næsten 100 % tro mod tegneserien, MEN ... i stedet for at respektere den sammenbidte intensitet som figuren har, bruger de den her kun til at gøre nar af og koge komediesuppe på.

At filmen vil være sin egen og opfinde helt nye designs, selv om der var SÅ meget ikonisk grafik de kunne have nuppet fra tegneserierne, er ikke den eneste grund til at *Birds of Prey* blev en dårlig film, men det er en af de ting som er nemmest og mest oplagt at kritisere ved den, når den nu ikke fungerer ret godt. Instruksen virker uerfaren og plottet er alt for tyndt; udover noget baggrund og noget intro af figurerne, går selve plottet først i gang 40 minutter inde i filmen, hvor det handler om at Cassandra Cain sluger en diamant som de onde vil have fat på. Action. Og det er så dét. Selvfølgelig er der en masse person-relationer, men det er ikke rigtig noget der kan gøre det ud for historie. Visse visuelle detaljer er gode (f.eks. hyænen!),

men langt de fleste faldt desværre ikke i min smag. Der var slet ikke kød nok på denne film, og den følte ikke ret meget som en film i et superhelteunivers – eller en film som overhovedet betød noget eller ville noget. Det var en film som var gearet til et kvindeligt publikum, men der dukkede ikke store mængder kvinder op i biograferne, trods Margot Robbies popularitet. Jeg er fan af Robbie, men desværre lader det ikke til at hun har det store held med at vælge sine projekter – senest er det f.eks. meldt ud at hun, sammen med screenplay-forfatteren til *Birds of Prey*, Christine Hodson, skal genoplive *Pirates of the Caribbean*-franchisen for Disney. Slår dét nogen som en specielt spændende idé? Næppe.

Men grunden til at *Birds of Prey* ikke kunne tiltrække noget massepublikum er sandsynligvis at filmens figurer slet ikke er lige så kendte som de andre store superheltefigurer – og når filmen samtidig ikke mindede ret meget om de tegneserier, den ellers skulle forestille at være baseret på, så var der heller ikke meget begejstring at hente hos tegneseriefans'ene. Spot til skade tilføjer det nok også at filmen var R-rated og derfor forbudt for de yngre publikummer. Det eneste vi kan gøre nu, er at se frem til James Gunns *The Suicide Squad* næste år og håbe at han kan bibringe the DCEU den samme magi som han bibragte Marvels cinematiske universe med *The Guardians of the Galaxy*.

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



# The Wandering Earth

Science fiction-film, Kina, 2020

Originaltitel: Liu lang di qiu

Instruktør: Frant Gwo

Med: Jing Wu, Chuxiao Qu, Gu-  
angjie Li m.fl.

Kan ses på Netflix

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Kinesisk science fiction er i fremdrift i disse år, ikke mindst på grund af forfatteren Cixin Liu, som har vundet Hugo Award for den engelske oversættelse af romanen *The Three-Body Problem* og for fortsættelsen *Death's End*, der også vandt Locus Award. Filmen *The Wandering Earth* er løst baseret på en kortroman af denne forfatter.

Filmen begynder i 2061, hvor Solen uventet er begyndt at svulme op, så den i løbet af 300 år vil blive til en rød kæmpestjerne. For at redde Jorden bygger man et antal enorme raketmotorer der flytte planeten væk fra Solen – ikke bare til et kredsløb længere ude, men hele vejen til Alfa Centauri; en rejse der vil tage anslået 2.000 år. I mellemtiden skal resterne af menneskeheden (mange døde af jordskælv og tsunamier da Jordens rotation blev sat i stå) overleve i underjordiske byer, beskyttet mod verdensrummets kulde.

Det er noget af et projekt at flytte en beboet planet til et andet stjernesystem, og man kommer hurtigt i tvivl om



sandsynligheden for at det vil lykkes, da tingene begynder at gå rigtig galt allerede 17 år inde i rejsen. Jorden skal passere tæt forbi Jupiter for at lægge denne planets banehastighed til sin fart. Det er ikke nogen helt ufarlig manøvre, da man for at få mest mulig fart ud af passagen, skal så tæt på Jupiter at tidevandskræfterne slider stærkt i planeten.

Noget går galt: Tidevandskræfterne ødelægger flere af raketmotorerne, og uden dem vil Jorden passere så tæt på Jupiter, at den vil blive revet helt i stykker. Heldigvis har myndighederne en nødplan. En rumstation, der følger med Jorden, har nedfrosne, befrugtede æg af mennesker og dyr, så den kan i nødstilfælde fortsætte alene og befolke en mulig beboelig planet ved Alfa Centauri.

På rumstationen er der ved at være vagtskifte, og astronauten Liu Peiqiang skal sendes tilbage til Jorden – en plan der bliver opgivet på grund af katastrofen, og han skal i stedet fryses ned til den lange rejse mod Alfa Centauri. Det er han ikke meget for, for hans søn og adoptivdatter er nede på Jorden, og dem vil han nødtigt efterlade. Derfor beslutter han sig for at sabotere rumstationen i håbet om at redde sine børn – selvom dette virker umuligt og han derved sætter hele menneskehedens fremtid på spil. Tal om uansvarlig egoisme!

Nede på Jorden følger vi så Liu Peiqiangs rebelske søn Liu Qi og hans adoptiv søster Han Duoduo (et tydeligt ordspil på Han Solo). Lige inden katastrofen indtræffer, pjækker de to fra arbejde og skole og snyder sig op til den frosne overflade, hvor de stjæler en stor transportvogn,

som Liu Qi knapt nok kan finde ud af at styre. Sønnike er altså lige så uansvarlig og egoistisk som farmand – det ligger åbenbart til familien! Som skæbnen vil have det, er denne transportvogn den eneste der er i stand til at nå ud til den sidste raketmotor, der skal gentændes for at redde Jorden. Resten af filmen handler så om strabadserne som de to skal igennem for at klare opgaven og de mennesker de samler op på vejen.

*The Wandering Earth* er en rigtig flot film, og den er også ganske spændende, om end spændingen er krydret med en masse fjollerier og slapstick, der trækker ned i dramaet. Dette er i øvrigt en blanding, man ofte ser i japanske og koreanske spillefilm og tegnefilm, så det er måske en særlig østasiatisk fortællestil, som man lige skal vænne sig til.

Det, der især trækker ned for filmen, er de mange usandsynligheder. Hvorfor flytte hele Jorden på en 2.000 år lang rejse til en anden stjerne i stedet for bare lidt længere ud i vores eget solsystem? Hvorfor ikke bygge rumskibe i stedet for? Hvorfor tage chancer med at bevæge sig så tæt på Jupiter uden at regne farerne ordentligt igennem? Og så videre. Man bør ikke se *The Wandering Earth* hvis man vil se videnskabelig 'hård' science fiction eller en film hvor hovedpersonerne opfører sig logisk – men hvis man kan leve med disse ting, er det en flot og spændende film.

*Klaus Æ. Mogensen*

# Shazam!

Superheltefilm, 132 min.

Instruktør: David F. Sandberg

Med: Zachary Levi, Mark Strong, Asher Angel m.fl.

Warner Bros., 2019

Kan ses på Netflix

[IMDb](#)

[Trailer](#)

Filmene med superhelte fra DC-universet er ikke blevet så populære som Marvel-filmene, måske fordi de generelt er ret mørke og dystre. Måske derfor besluttede Warner at ryste posen med denne film, der er baseret på den gamle tegneserie *Captain Marvel*.

“Jamen, er Captain Marvel ikke en kvinde, og har Marvel ikke lige lavet en film om hende?” hører jeg dig spørge. Og jo, begge dele er rigtigt – det er bare ikke hele sandheden.

Den første egentlige superhelt, Superman, debuterede hos DC Comics i 1938 og blev straks en enorm succes. Det fik konkurrenten Fawcett Comics til i 1940 at lave deres egen superhelt, Captain Marvel, der havde visse ligheder med Superman (begge kan flyve og er superstærke og næsten usårlige, og begge havde delvist røde kostumer med kapper). Da Captain Marvel hurtigt blev mere populær end Superman, lagde DC sag an mod Fawcett for copyright-brud. De juridiske tovtrækkerier varede mere end ti år, og





da Captain Marvel-bladet solgte dårligere i takt med at superhelte blev mindre populære, valgte Fawcett i 1953 at indgå et forlig, hvor de betalte DC \$400.000 og stoppede udgivelsen af Captain Marvel-bladene. Efter at ingen historier med Captain Marvel var udkommet i 10 år, ophørte trademarket på navnet, og Marvel Comics greb i 1967 chancen og skabte deres egen, helt anderle-

des Captain Marvel. Den oprindelige Marvel-udgave, Kree-  
manden Mar-vell, døde, og siden har mindst tre andre  
Marvel-helte heddet Captain Marvel, senest Carol Danvers,  
som vi har set i MCU-filmen *Captain Marvel*.

For at gøre alting mere kompliceret, valgte DC Comics  
i 1972 at udgive serier med den oprindelige Captain Marvel  
på licens fra Fawcett og købte siden alle rettighederne og  
gjorde figuren til en del af DC-universet. Men eftersom  
Marvel Comics i mellemtiden havde erhvervet trademark  
på navnet, måtte DC kalde deres blad for *Shazam!* efter det  
magiske ord, som drengen Billy Batson fremsagde for at  
blive til den voksne superhelt Captain Marvel – som figu-  
ren stadig hed i bladet – og tilbage igen. For få år siden  
valgte DC så at omdøbe figuren til Shazam (som egentlig  
var navnet på den troldmand som havde givet Billy Batson  
evnerne). Det virker en smule besværligt for den kære su-  
perhelt, som ikke længere kan præsentere sig selv uden at

blive til en lille dreng, og man kan undre sig over at forlaget ikke i stedet valgte navnet Captain Thunder, som en alternativ udgave havde heddet i et enkelt nummer af Superman. Hvorom alting er, hedder helten i den nye film fra Warner Bros. altså Shazam i stedet for Captain Marvel.

Filmen begynder i 1974, hvor drengen Thaddeus Sivana får foretræde for troldmanden Shazam for at blive testet om han er værdig til at få superhelteevner. Han fejler testen fordi han bliver fristet af de kræfter som nogle inkarnationer af de Syv Dødssynder tilbyder ham i stedet og bliver sendt bort, men han sværger at vende tilbage og tilrane sig de evner, han mener han har ret til.

Årene går, og Shazam tester et større antal mennesker, men ingen er rene nok i sjælen til at han vil give dem evnerne ... indtil nutiden, hvor en nu voksen Sivana (Mark Strong) finder en måde til at vende tilbage, få evnerne fra Dødssynderne og efterlade Shazam døende.

Shazam har nu kun én sidste chance for at give et godt menneske superhelteevnerne, og det bliver Billy Batson (Asher Angel). Det er måske ikke det mest oplagte valg, for den unge, forældreløse Billy (nyligt anbragt i en større ple-



jefamilie) er en småkriminell og ret egoistisk enspænder, og da han bliver til superhelten Shazam (i skikkelse af Zachary Levy), bruger han til at begynde med kun evnerne til sjov og ballade og til at tjene penge med, og da han bliver konfronteret af en superstærk Sivana, vil han allerhelst bare stikke af. Men da Sivana tager hans nye plejesøskende som gidsler, tager han sig alligevel sammen og tager kampen op. Hvor filmen i starten er temmelig fjollet (fx når Billy og hans plejebroder Freddy tester hvilke superevner han besidder), bliver den altså mere alvorlig mod slutningen, uden dog at blive så mørk som de fleste andre, nyere DC-film.

Alt i alt er *Shazam!* ikke nogen storfilm, men den er et udmærket stykke familieunderholdning, samtidig med at der er nok nörd-referencer til at voksne superheltefans også føler sig underholdt. Ligesom Superman i tegneserierne fik følgeskab af Superboy og Supergirl, fik tegneseriens Captain Marvel følgeskab af teenagerne Mary Marvel og Captain Marvel, Jr., og filmen har referencer til disse figurer og til diverse klassiske skurke, og den talende tiger Mister Tawny får også en diskret næsten-cameo. Men alle film kan ikke være storfilm, og *Shazam!* er fin til en hyggelig aften i sofaen, hvor man bare trænger til let og uforpligtende underholdning. En fortsættelse er allerede på vej, hvor Dwayne Johnson skal spille Black Adam, det mørke modstykke til Captain Marvel – undskyld, Shazam. Om Warner kan stå for fristelsen til at gøre denne film mere mørk og dystert end den første, vil tiden vise.

*Klaus Æ. Mogensen*

# Utopia Falls (sæson 1)

Tv-serie, Canada 2020

10 episoder

Med: Robyn Alomar, Devyn Nekoda, Akiel Julien, Kate Drummond, m.fl.

“Langt som et ondt år” vil fremover helt klart referere til 2020. Tænk at der er tv-serier fra indeværende år som udkom før coronakrisen! Vi er i skrivende stund



i juli måned, og *Utopia Falls* udkom på streamingtjenesten Hulu i februar – dengang for fem måneder siden da verden endnu ikke var gået af lave. En tid som det er fristende at drømme sig tilbage til, hvad man passende kan gøre med denne Young Adult utopiske/dystopiske tv-serie om unge mennesker 400 år ude i fremtiden, der bruger gammel hip-hop-musik og glemte dansestile til at bringe deres manipulerende samfund i knæ! For voksne kan YA-verdener i Hunger Games-stil virke ufrivilligt komiske, og det gør denne også – det er f.eks. virkelig facepalm-værdigt at selve seriens titel er en spoiler! Det er ikke bare skrevet til 16-årige, men øjensynligt også af 16-årige! Ikke desto mindre er det faktisk en flot serie, holdt i varme jordtoner, og med en ganske engagerende fortællestil. En af forklaringerne på dette er utvivlsomt at den er canadisk og ikke amerikansk.



Historien finder sted i den isolerede by New Babyl (ja, udtalt 'New Babble', LOL!), som indbyggerne har fået at vide er den eneste overlevende by i verden efter den store krig mange generationer tidligere. Byen er delt op i sektorer: Nature Sector (landbrug), Progress Sector (teknologisk udvikling), Reform Sector (rehabilitering af kriminelle) og vist et par stykker til som jeg ikke kan huske. Alle får konstant tudet ørerne fulde af at de lever i et perfekt samfund (dem i Reform Sector forventes at vende tilbage til de andre sektorer når de er blevet reformeret), og de fleste borgere tror på det.

Byens fremmeste årlige underholdningsbegivenhed er 'The Exemplars', som involverer at to talentfulde unge fra hver sektor udvælges til at repræsentere deres sektor i en stor danse-/synges-/musik-konkurrence (pyha, i det mindste skal de ikke slå hinanden ihjel! LOL!). Disse 8-10 unge mennesker er vores hovedpersoner, med fokus på den privilegerede Aliyah fra Progress Sector (datter af en af de fem Council Members der styrer byen) og den tvære Bohdi fra Reform Sector (som ikke selv er forbryder, men er opvokset i Reform Sector fordi hans forældre var det). De an-





kommer til et træningscenter hvor de skal bo i nogle uger mens de forbereder sig på konkurrencen.

En af de første dage modtager de en mystisk besked om at mødes et sted i den omkringliggende skov, hvor – wonder of wonders – de opdager et gammelt forladt arkiv fyldt med fortidens (altså vores nutids) glemte kultur, især musik og kunst (komplet med en talende kunstig intelligens der *very conveniently* kan guide dem gennem det hele). De unge bruger så forskellige elementer af stilarterne i arkivet til at lave provokerende, uautoriserede sange og danse i konkurrencen, hvilket inspirerer og opildner befolkningen til oprør og er en trussel mod magthaverne.

Samfundsbeskrivelsen i *New Babylon* er ikke særlig konsekvent. Der foregår klart handel på nogle markeder, men i

en scene hvor en af personerne finder en gammel kasse med penge i (både mønter og sedler), aner han ikke hvad det er. Og de rigide strukturer som er fremherskende i samfundet virker meget tilfældige; der er ingen klar grund til at gamle hiphop-sange skulle være specielt provokerende eller ødelæggende for dette samfund, som på mange beslægtede områder virker relativt frit. Der er også et yderligere enormt plothul, som det dog ville være en spoiler at komme nærmere ind på.

Men den overordnede fortællestil er speciel i og med at der er hyppige scener med sang og dans (lidt a la *Glee*, men med kortere segmenter), og de unge skuespillere er nok mere professionelle dansere end egentlige skuespillere. Jeg synes dog de klarer det godt; personerne er relativt interessante – og ser enormt godt ud – og jeg var overrasket over hvor indfanget jeg blev af historien og dens verden. Der er mange elementer man kan udhænge som ufrivilligt morsomme, men i sidste ende kan man også sagtens nyde serien. En svaghed er at den ikke slutter ordentligt, men ser frem mod en anden sæson (som det er tvivlsomt om kommer – men man ved sgu aldrig med canadiere). Jeg ville have foretrukket at den simpelthen afsluttede hele historien i én sæson, med en ordentlig slutning, lige som f.eks. den særdeles vellykkede *Watchmen* tv-serie gjorde sidste år. På den anden side kan vi så – hvis serien ellers bliver fornyet – se frem til mere underholdende materiale med disse appellerende figurer.

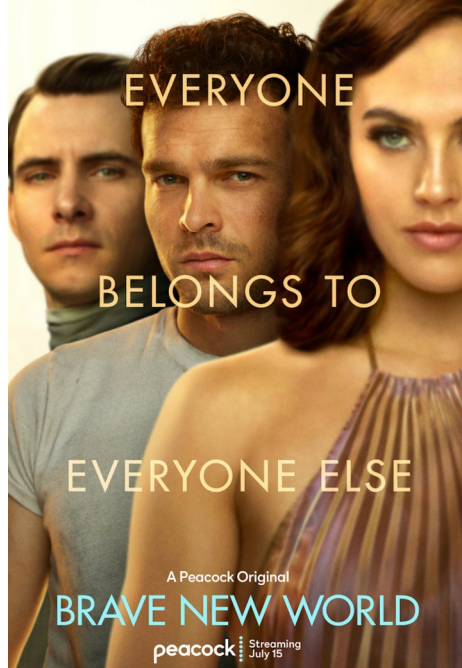
Karakter: 7 stjerner ud af 10.

*Tue Sørensen*

## Brave New World (sæson 1)

**Tv-serie, USA 2020, 9 episoder**  
**Medv.: Jessica Brown Findlay,**  
**Alden Ehrenreich, Harry Lloyd,**  
**Hannah John-Kamen, m.fl.**  
**Kan ses på HBO Nordic**

Udover Asimovs *Foundation*-tv-serie som udkommer næste år, var den nye tv-serie *Brave New World* fra den nye gratis streamingtjeneste Peacock et af de science fiction-projekter jeg så mest frem til i denne tid og håbede på kunne være en stor genre-præstation. Den har bestemt budgettet til det; der lader ikke til at være sparet på noget i denne serie, som overraskende nok er co-developed af den britiske tegneserie-forfatter Grant Morrison, som åbenbart har fået foden indenfor i tv-verdenen. Morrison er en særdeles edgy og weird forfatter, som især tidligere var kendt for at skrive tegneserier mens han var på stoffer (specielt den meget underlige Vertigo-serie *The Invisibles*), men hvis man tror at denne edginess også er blevet overført til Peacocks tv-udgave af den klassiske Huxley-roman, så tager man desværre grueligt fejl. Og hvor er det dog ironisk at Morrison er tilknyttet en historie som netop handler om et samfund der er i stoffernes vold; en verden hvor alle folk tager 'soma' for at forblive glade og ubekym-







rede, men som i denne voldsomt omskrevne udgave er blevet til en komplet tandløs og skammeligt kommerciel omgang ukunstnerisk pladder som overhovedet ikke er den mindste smule politisk eller satirisk, og dermed overhovedet ikke i Huxleys ånd. Hverken helt eller halvt. Ingen filosofiske diskussioner, ingen Shakespeare, ingen kritik af de højre- og venstre-ekstremer som Huxley specifikt satiriserede over.

Huxleys roman var en utopi og en dystopi på samme tid (og kritiserede begge koncepter); denne tv-serie er kun en dystopi. Vi præsenteres her for en verden der har tre regler for hvordan folk skal leve: Ingen familie. Intet privatliv. Ingen monogami. Dette kunne i sig selv godt have potentiale for interessante filosofiske diskussioner, specielt hvis man f.eks. på progressiv vis gik ind for polyamori eller ikke mente at privatliv var nødvendigt i et utopisk

samfund. Men nej, der er ingen intellektuelle eller progressive tanker her; disse regler skal bare udelukkende ses fra den virkelige verdens konventionelle *establishment*-vinkel som rene negative elementer. Og så bliver hele historien til intet andet end en omgang patetisk og konservativt vrøvl om hvordan man ikke kan finde kærlighed og lykke hvis man ikke må være monogam. Hvilket i mine øjne er noget af det mest forblommede og ignorante pladderromantik, man kan forestille sig. Fuldkommen støvsuget for noget som helst der kunne være progressivt eller interessant. Sikke en skuffelse!

Nå, men på det umiddelbart underholdende og visuelle plan kan serien da ses, og der er også sjove elementer hist og her (i begyndelsen, og nu og da, ser det ud som om producenterne næsten har husket at det burde være en satire, men det holder hurtigt op; man ser kun ganske få glimt af sådan noget); bl.a. er der store mængder sex og rimelig smagfuld nøgenhed, hvilket muligvis kan virke provokerende på konservative publikummer, men det gør nærmest serien mere til *Logan's Run* end til *Brave New World*.

Som sagt er der intet reelt indhold af noget som helst tankevækkende; serien må affejes som værende ren sell-out-kommercialisme blottet for dybere budskaber af nogen art. Måske er det sigende at den er lavet for en gratis (dvs. reklamefinansieret) streamingtjeneste; et sted som bare skal have tom underholdning ud til masserne. Well, det er i hvert fald lykkedes her. Suk.

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

*Tue Sørensen*

# Star Trek: Picard (sæson 1)

**Tv-serie, USA 2020, 10 episoder**

**Medv.: Patrick Stewart, Brent  
Spiner, Isa Briones, Michelle Hurd,  
Alison Pill, m.fl.**

**Advarsel: Denne anmeldelse indehol-  
der spoilers.**



Ak ja, hvor skal jeg begynde? Jeg er gigantisk fan af Captain Picard. Han er for mig den bedste figur i den bedste og mest klassiske science fiction tv-serie, og han personificerer de ægte utopiske idealer i Gene Roddenberrys Star Trek-univers; et univers som efter min mening blev markant bedre og mere seriøst idealistisk ved overgangen fra den gamle tresser-serie til den næste generation, der debuterede på tv i 1987. Selv om han ikke er perfekt og f.eks. er lige lovlig formel og stiv i pudset, så er Picard dog arketyper på det videnskabeligt tænkende og moralsk og humanistisk perfektionistiske menneskeideal som et utopisk/klasseløst samfund en dag vil basere sig på. Ikke at Picard selv nødvendigvis er det perfekte menneske, men han forstår idealet og vil gøre alt for at beskytte dette ideal. Det ser man f.eks. i den groft undervurderede TNG-film *Star Trek: Insurrection* (1998), hvor han ser Ba'ku-folkets utopiske samfund for hvad det er og ikke et øjeblik er den mindste smule i tvivl om at han skal være på deres side imod en Føderation som har givet køb på sine idealer.

Når man er kæmpe fan af Picard, må man nødvendigvis også være fan af Patrick Stewart. Men med den nye *Star Trek: Picard* serie er jeg i den situation at Stewart lidt har knust mit hjerte ved at være entusiastisk omkring en historie som efter min mening er ganske håbløst dårligt skabt og skrevet og rammer fuldstændig ved siden af enhver acceptabel *Star Trek*-ånd. Heldigvis er Picard-figuren selv, og dens integritet, næsten den samme i denne serie som vi kender den fra tidligere og som den bør være. Men det meste af hvad der sker i denne sæson, som er én lang historie, er en omgang rodet og inkompetent makværk som på ingen måde respekterer den utopiske Føderation, vi kender fra *Star Trek: The Next Generation* eller de progressive og videnskabelige idealer som et utopisk samfund bør bygges på.

Der er i min optik ikke nogen rigtig historie; i stedet er hele plottet baseret på den personlige relation mellem Picard og Data (for Data, selv om han for længst er død, er jo en suuuper-populær figur! Dollartegn, dollartegn! Fanservice, fanservice!), fra hvilket de så har opbygget et dybt irriterende og frygteligt bedaget singularitetsplot med upassende horror-elementer om nogle mystiske og farlige aliens som hader kunstig intelligens og vil komme og ødelægge hele galaksen hvis de finder ud af at der er blevet opfundet maskinintelligens i stor stil (og det er der, for Datas opfinders søn er begyndt at lave endnu mere menneskelignende androider, hvad *helvede* dét så end skal gøre godt for. Jeg mener, kunstigt liv er meget godt, men hvorfor skal androiderne partout kunne forveksles med menne-





sker? Det giver ingen som helst mening, hverken i virkeligheden eller i denne series plot).

Men for at starte med begyndelsen: Lige fra start er *Picard* mørk og dyster. Starfleets skibsbygningsværft på Mars blev nogle år tidligere angrebet af en meget mystisk flåde, som tilsyneladende bestod af Starfleets egne arbejds-androider (som slet ikke er rigtigt intelligente), og 92.000 mennesker blev dræbt. I en idealistisk Føderation med hundreder af planetære kolonier, styret efter den vildeste og mest heroiske civilisationsfilosofi, og sikkert mange trillioner mennesker alene i Jordens eget solsystem, burde/ville dette angreb (som klart skal alludere til d. 11/9/2001) jo ikke være nogen virkelig betydelig krise for dét samfund. Snart en hvilken som helst mindre katastrofe på en eller anden koloni ville jo nemt kunne kræve langt flere dødsopfre, og sådan nogle katastrofer må jo ske nu og

da – for slet ikke at tale om de adskillige krige, Føderationen har været involveret i!

Men, ikke desto mindre er hele Jordens Starfleet (og måske også hele Føderationen?) gået i frø pga. dette brette Mars-angreb og er blevet sure, tvære, racistiske, m.m. Seriens skabere, og Stewart selv, har ikke lagt skjul på at dette skal være en parallel til Trumps Amerika – men det passer bare ikke ind i et utopisk Star Trek-univers. Overhovedet. Det giver ingen mening. Og jeg kan heller ikke spore nogen speciel eller overhovedet eksisterende kritik af Trump selv, eller højrefløjen. Føderationens borgere lever i en mørk tid, hvilket man måske kunne sidestille med at anstændige mennesker i den virkelige verden lever i skyggen af Trump, men der er bare ikke noget symbol eller metafor på Trump i denne serie. Racismen mod romulanerne kan man måske sige er en parallel til dumme Trump-tilhængere, men igen giver det ikke mening i historien, for angrebet fra android-flåden kom midt i at Starfleet var ved at evakuere romulanske flygtninge fra den super(hyper?)nova som har ødelagt, eller vil ødelægge, mange af deres solsystemer, og selv om det til sidst afsløres at en hemmelig gruppe af romulanere faktisk var ansvarlige for angrebet på Mars (ret stupidt, når de nu også var i gang med at evakuere deres folk – kunne de i det mindste ikke have ventet til efter evakueringen?), så er dette ikke noget som jordboerne ved i begyndelsen af historien, og derfor giver deres racisme overfor romulanere ingen mening. Utroligt rodet plot.



De øverstbefalende i den nye mørke Starfleet siger selvfølgelig også “fuck” nu. Det begyndte figurerne i *Star Trek: Discovery* også på for nyligt. Det giver ingen mening; det viser kun hvordan de nuværende forfattere/producere (specielt Alex Kurtzman, som vist er den der kontrollerer tv-franchisen nu) har misforstået det hele. I det nye Trek gives der klart udtryk for den tolkning at bandeord er specifikt forbudt i Starfleet af formelle årsager og at de reverterer til at bruge dem når tingene brænder på eller når de bare har lyst til at bryde reglementet. Men det er ikke derfor at der traditionelt ikke har været bandeord i Star Trek. Roddenberrys fremtid er en utopisk fremtid der har udviklet sig til et post-scarcity samfund hvor folk ikke længere er udsat for den undertrykkelse og ulyksaglighed som fører til brugen af bandeord. Folk er lykkelige og arbejder harmonisk sammen, og derfor har de naturligvis udviklet sig hinsides grimme ord der udtrykker grimme attituder.

Så de er holdt helt op med at bruge dem og ville ikke genoptage brugen af dem bare fordi der indfinder sig en krisesituation. Men Kurtzman & co. forstår simpelthen ikke utopiske aspekter som disse; de fatter kun nutidens attituder og kan ikke kommunikere i andre udtryksformer. Så det nye Trek er ikke længere progressivt science fiction, men noget der reelt kun tager udgangspunkt i vores nuværende, etablerede samfunds værdier og normer.

Men tilbage til plottet. Nogle af afsnittene er underholdende nok; man må fremhæve specielt to afsnit. Dels det syvende afsnit, "Nepenthe", hvor vi møder Riker og Troi og deres teenage-datter (som dog slet ikke ligner nogen af dem). Det er et hyggeligt, nostalgisk og følelsesfuldt afsnit, men det betyder ikke meget for plottet som helhed. Mere/mest interessant er det fjerde afsnit, "Absolute Candor", som foregår på en koloniplanet hvor nogle romulanske flygtninge er blevet bosat og som faktisk introducerer et nyt, dejligt koncept til Trek-universet. En orden af krigernonner bor på denne planet, og de praktiserer filosofien 'absolute candor' (fuldkommen ærlighed), som går ud på at man ikke skal lade nogen former for nag eller uenighed eller uforløste følelser ligge og ulme; i stedet skal man altid hurtigst muligt konfrontere hinanden med enhver konflikt eller emotionel anspændelse, så man hurtigt og effektivt kan løse dem. Man skal ikke afkræve hinanden løfter, for "a promise is a prison". Man når ikke nødvendigvis til enighed om alt, men man kan opnå gensidig respekt og dyb personlig indsigt og affinitet. Dette er den eneste ting ved denne tv-serie som jeg virkelig godt kan lide; det





er det eneste som jeg synes er klart i Roddenberrys Star Trek-ånd.

Plottets klimaks til sidst i serien involverer at Picard dør, men får sin bevidsthed overført til en eksakt androide-kopi. Og det er bare fuldkommen ulogisk og unødvendigt på enhver måde, med en meget klodset plotudvikling op til. Det skal sikkert forestille at Picard nu skal være tættere på Data og selv mærke hvordan det er at være en androide, men det er forrykt og mangler fuldkommen en ordentlig motivation. Der er så mange ting ved det som ikke giver mening. Også fordi Picard er stærk modstander af udødelighed og langt liv (hvilket jeg mener er dybt ulogisk; en figur som Picard elsker livet og ville derfor takke ja til et længere liv), hvilket de 'løser' ved at sige at selvfølgelig vil den nye androide-krop ikke forlænge hans liv med mere end ca. 20 år, for de kender jo alt til hans følelser om den

sag, men det er bare endnu en grund til at det fortælle-mæssigt var komplet ligegyldigt at give ham en androide-krop. Tv-serien kan under alle omstændigheder kun fortsætte så længe den 80-årige Patrick Stewart er i live. Hvorfor lave et tilfældigt, kunstigt skel mellem den rigtige mand og den figur han spiller, når det alligevel ikke kan gøre nogen forskel? Og jeg kunne blive ved! Denne plot-udvikling sker på bekostning af andre figurer, som var i gang med andre projekter, der kuldkastes pga. Picards lem-fældige død (en død som ikke engang har noget at gøre med den hjernesygdom, han havde i slut-afsnittet af *The Next Generation*: irumodic syndrome) og gør serien til et totalt Picard/Data-show hvor de andre figurer reelt er ligegyldige; reduceret til *a means to an end*. Man får ingen tilfredsstillende historier eller ideer i denne sæson; det er bare en omgang karakter-drevet navlepilleri, meget ligesom *Discovery*, som bare handler om Burnhams diverse personlige problemer med sin familie og sin skæbne som midtpunkt for alle væsentlige begivenheder. Alt det nye Trek er frygteligt skrevet. Det er så deprimerende!

Karakter: 5 stjerner ud af 10.

*Tue Sørensen*

# RWBY

Amerikansk anime-serie

Skabt af Monty Oum

Rooster Teeth, 2012+

[IMDB](#)

[Website](#)



Nogle tv-serier skal man se mere end en sæson af før man rigtig kan bedømme om de er gode. Det er i allerhøjeste grad tilfældet for den amerikanske tegnefilmserie i anime-stil, *RWBY*, og hvis det ikke var for seriens ret høje IMDb-rating (8.0 i skrivende stund), havde jeg nok stået af ret hurtigt. Serien starter nemlig med at være temmelig pjattet og dårligt tegnet, men det ændrer sig, og fra midten af sæson 2 (kaldet 'volume 2') bliver historien meget bedre, og fra sæson 3 (af til nu 7) får tegningerne også et vældigt løft.

Serien blev skabt i 2012 af Monty Oum, der tidligere havde arbejdet på Rooster Teeths web-anime-serie *Red vs. Blue* (som er baseret på computerspillet *Halo*). Han udviklede en metode til at få 3D-animation til at ligne traditionel 2D-anime, så han kunne få det klassiske tegnefilm-look samtidig med de muligheder som 3D-animation giver for zoom og bevægelig kameravinkel. Rooster Teeth gav ham lov til at teste metoden på en nye serie, som Oum også selv skrev og instruerede, og det blev så til *RWBY*.

Oum nåede desværre kun at skrive tre sæsoner og instruere to, før han døde i 2015 af en ekstrem allergisk re-





aktion, kun 33 år gammel. Serien fortsatte så med andre forfattere og instruktører, og til nu er der kommet 7 sæsoner (eller 'volumes'), der kan ses som webserie på Rooster Teeths hjemmeside. Jeg så den selv på Amazon Prime Video, hvor sæsonerne er blevet samlet til lange film á ca. 3 timer (med engelsk tale og undertekster).

*RWBY* foregår i en verden, der blander fantasy og science fiction. Avanceret teknologi eksisterer side om side med fabelvæsener og noget der ligner magi, selvom egentlig magi, får vi at vide, ikke eksisterer. I stedet findes nogle energikrystaller af forskellige farver, der kan bruges til at drive teknologi såvel som individers medfødte talenter; en slags superevner, der ofte kanaliseres via specialbyggede våben.

Denne verden, kaldet Remnant, bliver hjem søgt af ondskabsfulde væsener kaldet 'Creatures of Grimm'. Til at bekæmpe disse, træner særligt talentfulde unge menne-



sker på akademier, hvor de udvikler deres talenter og lærer at kæmpe mod Grimm. På akademierne bliver eleverne efter en udvælgelse samlet i grupper på fire, og det er gruppen RWBY (udtalt 'ruby'), som vi især følger. Navnet er dannet af medlemmernes forbogstaver: Ruby, Weiss, Blake og Yang. Visuelt blive disse fire piger repræsenteret med hver sin farve, som deler deres forbogstav: red, white, black, yellow, og

deres talenter relaterer sig også i en vis grad til disse farver (Weiss kan fx skabe kraftfelter m.m. af form som snekrystaller). RWBY er nært knyttet til gruppen JNPR ('juniper') med medlemmerne Jaune, Nora, Pyrrha og Ren, mens andre grupper er konkurrenter eller ligefrem fjendtligt indstillet - ikke ulig konflikterne mellem de forskellige 'huse' på troldmandsskolen Hogwarts fra Harry Potter. I lighed med Harry Potter er det heller ikke ufarligt at gå på skolen, men hovedpersonerne er ikke børn, men unge mennesker, der specifikt bliver trænet til at kæmpe mod monstre, så det er ikke så underligt.

Der sker mystiske ting i og omkring Beacon Academy, og der tegner sig efterhånden konturerne af et stort anlagt komplot for at sætte akademierne i miskredit for derved at svække Remnants riger mod et koordineret angreb fra Grimm og de folk, der har allieret sig med dem. Rigerne

bliver også spillet ud mod hinanden ved at puste til fordomme og gammel rivalisering, og RWBY finder sig efterhånden placeret i en central rolle i kampen mod de onde, blandt andet i kraft af de fire pigers fortid, som vi får løftet sløret for igennem sæsonerne. Efterhånden bliver sløret også løftet for baggrunden for Grimm og hovedspillerne på begge sider af konflikten, og det er en baggrund der på bedste fantasy-vis strækker sig tilbage til for længst glemte tider da guderne stadig havde deres gang på jorden. Men nu er guderne væk, og der er kun mennesker tilbage til at bekæmpe de mægtige onde kræfter...

Som nævnt kan man godt blive afskrækket af de dårlige tegninger og fjolleriet i de første to sæsoner, men jeg synes at man bliver belønnet for sin tålmodighed hvis man holder ud. Der er godt nok ikke tale om det allermest originale fantasy, men historien er spændende og hovedpersonerne engagerende, og grafisk set bliver serien flottere for hver sæson. Jeg følte mig i hvert fald godt underholdt af RWBY da jeg så den og vil se videre efterhånden som de næste sæsoner kommer på Amazon Prime Video eller en anden streamingtjeneste, jeg gider abonnere på.

Der er lavet en spinoff-serie, *RWBY Chibi*, som også kan ses på Amazon Prime Video, med korte, fjollede historier med 'chibi'-udgaver (små, nuttede versioner) af hovedpersonerne – men den gad jeg til gengæld kun se et par ultrakorte afsnit af før jeg blev nødt til at slukke tv'et og rette mine tæer ud. Det er muligt at nogle vil finde den morsom, men jeg gjorde det ikke.

*Klaus Æ. Mogensen*

# The Witcher, sæson 1

**Tv-serie efter romanerne af Andrzej Sapkowski**

**Skabt af Lauren Schmidt**

**Med: Henry Cavill, Freya Allan, Anya Chalotra, Lars Mikkelsen, Mimi Ndiweni m.fl.**

**Netflix, 2020**

[IMDb](#)

[Trailer](#)

Den polske fantasy-bogserie *Wiedźmin* (på engelsk kendt som *The Witcher*) af Andrzej Sapkowski er nok den mest succesrige fantasyserie der ikke oprindeligt er skrevet på engelsk. Serien begyndte i 80'erne med en række noveller, og siden blev det til seks romaner, hvoraf de fem udgør én samlet historie, kendt som *The Witcher Saga*. Serien er blevet fortolket i tegneserier, brætspil kortspil, rollespil, computerspil, en polsk film (kendt på engelsk som *The Hexer*) med efterfølgende tv-serie og nu endelig en engelsksproget tv-serie fra Netflix, så vidt jeg kan se løseligt baseret på *The Witcher Saga*. Da jeg ikke har læst bøgerne eller tegneserierne eller spillet nogle af spillene, er denne anmeldelse alene baseret på tv-seriens første sæson, som kan ses på Netflix med danske undertekster.



Hovedpersonen, Geralt af Rivia (spillet af Henry Cavill, som har spillet Superman i flere nyere spillefilm i DC-universet), er en 'witcher', et menneske der er magisk muteret til at jage og nedkæmpe monstre. Han har levet flere hundrede år, er umenneskelig stærk, har en særdeles veludviklet lugtesans og besidder en form for telekinetiske evner, som han dog sjældent benytter, da han foretrækker at bruge sit store tohåndsværd. Han er en enspænder, som helst bare vil inkassere dusører for monstre og bruge pengene på vin og kvinder, men han bliver rodet ind i nogle sager, der trækker tråde ud i konflikter, der hærger flere lande, og til sidst må han modvilligt spille en mere aktiv rolle – ikke fordi han behøver, men fordi han trods alt besidder en vis samvittighed, der byder ham at gøre det.

I begyndelsen af serien følger man på skift tre skæbner: Geralt på sin monsterjagt og de mennesker han krydser på sin vej, den unge prinsesse Cirilla (Freya Allan), som er på flugt efter at hendes land Cintra bliver overrendt af fjendtlige horder og hendes familie bliver slået ihjel, og troldkvinden Yennefer af Vengerberg, som er uddannet på trolddomsskolen Aretuza, men vælger at gå sine egne veje i stedet for at spille det politiske spil, hun er udset til. Det er i lang tid uklart hvordan disse tre skæbner hænger sammen, men efterhånden bliver det klart at de ikke er samtidige, men (i hvert fald til at begynde med) foregår med

flere årtiers mellemrum. Det gør handlingen en smule forvirrende i starten, især fordi man nogle gange ser de



samme mennesker i forskellige tidslinjer, men det bliver mere klart til sidst, efterhånden som tidslinjerne smelter sammen. Sæsonen er på otte afsnit af omkring en time, så den er forholdsvist hurtigt set.

Geralt er ikke nogen blodtørstig monsterdræber, og han søger ofte løsninger der ikke kræver vold eller drab, for ofte er monstrene ikke onde, blot i vejen for mennesker der er søgt ind i deres områder, eller de er blevet fordrevet fra deres områder og søger nu at overleve andetsteds. Det sidste gælder blandt andet for en flok elverfolk; et folkeslag der engang var stort og glørværdigt, men nu er reduceret til forhadte flygtninge.

Serien lider i starten af at Geralt skal dræbe et nyt monster i hvert afsnit, uden det store sammenhængende plot i øvrigt, undtagen i sidehistorierne med Cirilla og Yennefer. Men de noget episodiske afsnit er såmænd spændende nok, og serien er flot lavet med gode skuespillere (blandt andet danske Lars Mikkelsen i rollen som en troldmand med tvivlsomme motiver). Man fornemmer at der er tale om en større satsning fra Netflix, som måske søger at skabe en pendant til succesen *Game of Thrones* fra rivalen HBO. Helt på højde med denne serie er *The Witcher* ikke endnu, men måske bliver den det i de kommende sæsoner, nu hvor de adskilte fortælletråde er blevet samlet. Sæson 2 er bekræftet, men det vides endnu ikke andet om premiere datoen end at det bliver engang i 2021.

*Klaus Æ. Mogensen*



# The Boys Sæson 1

Tv-serie, Prime Video, 2019  
Skabt af Eric Kripke, Evan Goldberg & Seth Rogen efter tegneserien af Garth Ennis & Darick Robertson

Med: Karl Urban, Jack Quaid, Anthony Starr, Erin Moriarty m.fl.

[IMDb](#)

[Trailer](#)



I de senere år er det rigtig kommet på mode med dystre superhelteserier på tv, og *The Boys* er streamingtjenesten Amazon Prime Videos bud på genren. Den er baseret på tegneserien af samme navn ([anmeldt i Himmelskibet nr. 38](#)), skrevet af Garth Ennis (kendt fra bl.a. *Preacher*) og tegnet af Darick Robertson (som bl.a. har tegnet science fiction-serien *Transmetropolitan*). Jeg har ikke læst tegneserien, som jeg fravalgte på grund af et meget stort splatterindhold (et af Garth Ennis' varemærker), men valgte alligevel at se tv-serien, da jeg tænkte at den nok ikke var helt så splattet. Det er den heller ikke, men helt fri for splat er den bestemt heller ikke.

Vi befinder os i et mere eller mindre almindeligt superhelteunivers, blot med den forskel at superheltene er kommercielle superstjerner ligesom fodboldstjerner er det i dag – og de kan være lige så store røvhuller som de vær-





ste sportsstjerner. De mest kendte af dem, teamet The Seven, bliver styret behårdt af den multinationale virksomhed Vought International, som alene er i superheltebranchen for pengenes skyld. En gruppe efterforskere, der i tegneserien er kendt som The Boys, men ikke har noget navn i tv-serien, prøver at afsløre hvor betændt Vought og The Seven er, en opgave der hverken er let eller ufarlig – det er usundt at pisse superhelte af.

De to centrale skikkelser i serien er nybegyndere på begge sider af skillelinjen. Den kønne og uskyldige heltinde Starlight (Erin Moriarty) bliver optaget i The Seven da der bliver en plads ledig, men livet i verdens mest kendte superheltegruppe viser sig hurtigt at være temmelig langt fra hvad hun havde forestillet sig. Mere eller mindre samtidig



bliver nørden Hughies kæreste løbet ned af hurtigløberen A-Train – han står tilbage med hendes underarme i hænderne mens der står en rød sky ned ad vejen i kølvandet på A-Train. Voughts PR-team slår det med held hen som et hændeligt uheld: Kæresten stod faktisk en halv meter ude på vejen, hvor hun ikke havde noget at gøre og A-Train var på vej for at stoppe en forbrydelse.

Hughie (Jack Quaid) er ikke helt tilfreds med den forklaring, og han bliver snart rekrutteret af Billy Butcher (Karl Urban), der præsenterer sig som en CIA-agent, der arbejder på at afsløre Voughts og The Sevens raddenskab. Sandheden viser sig hurtigt at være lidt anderledes. Billy har selv mistet en kæreste til en superhelt, nærmere bestemt lederen af The Seven, Homelander (Anthony Starr), der er lige så mægtig som Superman og på overfladen lige så renskuret, og nu har Billy sat sig for at vælte idolerne.

Billy får rekrutteret nogle gamle kumpaner, og snart er de et helt hold.

The Boys (der som sagt ikke har noget navn her, hvad der skaber en del forvirring om hvem seriens titel refererer til – heltene eller ‘heltene’?) finder ret hurtigt ud af at der er noget skummelt på færde – men lige præcis hvad og med hvilket formål? Det skal ikke afsløres her.

Serien er rigtig godt spillet i alle roller, men Karl Urban og de ellers ret ukendte Jack Quaid og Erin Moriarty bør fremhæves for den måde de er deres roller. Special effects for superheltenes evner er underspillede, men effektive, og mindst hverandet af de otte afsnit byder på et eller flere rimeligt modbydelige dødsfald, så der er bestemt også noget at komme efter for splatterfans. Der er en masse sort humor, og hen ad vejen må The Boys foretage sig en del mindre helteagtige ting, mens det viser sig at selv de værste (næsten) af superheltenes også har nogle positive, menneskelige sider. Skillelinjen mellem de gode og de onde er derfor hårfin, og gråzonerne har ingen skarpe grænser.

Sæson 1 ender med lidt af en cliffhanger, men sæson 2 har premiere på Prime Video allerede til september, så nu er et godt tidspunkt at se den første. En tredje sæson er bestilt, og det er ikke godt at vide hvor mange flere det ender med. Tegneserien udkom med 72 numre fra 2007 til 2012, samlet i 12 trade paperbacks, så der er stof nok til i hvert fald en halv snes sæsoner mere.

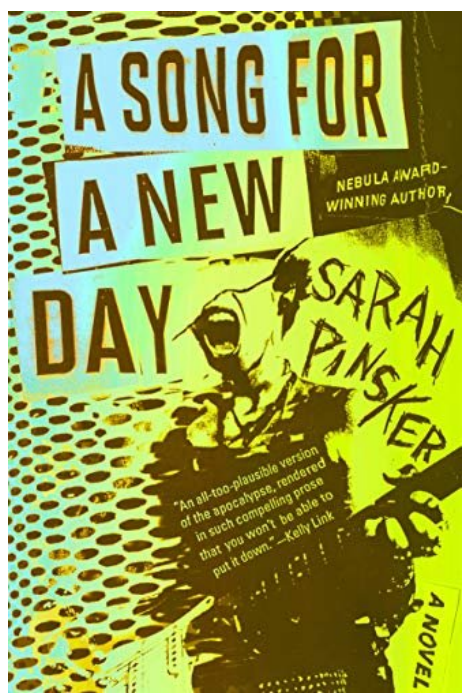
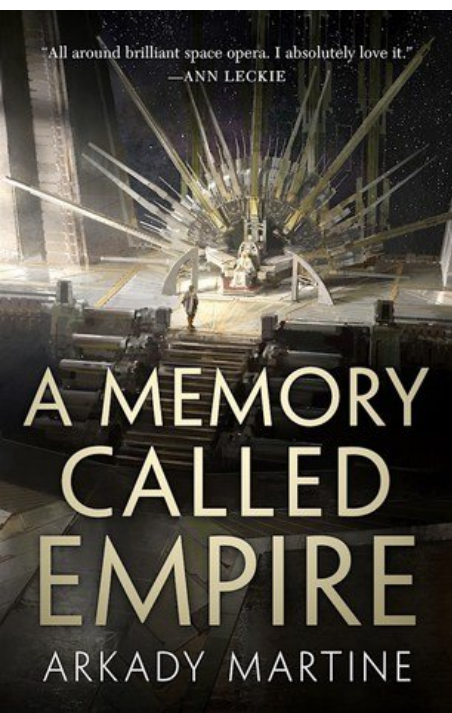
*Klaus Æ. Mogensen*

# PRISER 2020

Af Klaus Æ. Mogensen

Forår og sommer er højsæson for uddeling af priser, og en hel del af de største priser inden for de fantastiske genrer er uddelt siden sidste nummer. På de følgende sider kan du se hvem der har vundet.

Normalt uddeles priserne i forbindelse med festivaler eller andre galla-begivenheder, men grund af corona-pandemien er de fleste i år blevet uddelt online ved virtuelle arrangementer.



## Hugo Awards 2020

Hugo Awards er uden sammenligning den mest prestigøse pris inden for science fiction og fantasy – disse genrers Oscar, kunne man sige. Prisen bliver uddelt på baggrund af deltagere i årets Worldcon, som i år blev holdt virtuelt. George R.R. Martin var toastmaster ved arrangementet.

- Roman: Arkady Martine for *A Memory Called Empire* (Tor)
- Kortroman: Amal El-Mohtar & Max Gladstone for *This Is How You Lose the Time War* (Saga Press)
- Langnovelle: N.K. Jemisin for “Emergency Skin” (Forward Collection, Amazon)
- Novelle: S.L. Huang for “As the Last I May Know” (Tor.com)
- Romanserie: James S. A. Corey for *The Expanse* (Orbit)
- Faglitteratur: Jeannette Ng for “2019 John W. Campbell Award Acceptance Speech”
- Nnedi Okorafor (forfatter), Tana Ford (tegner), James Devlin (farvelægger) for *LaGuardia* (Dark Horse)
- Dramatisk præsentation (lang): Neil Gaiman (forfatter), Douglas Mackinnon (instruktør) for *Good Omens* (Amazon Studios/BBC Studios)
- Dramatisk præsentation (kort): Daniel Schofield (forfatter), Valeria Migliassi Collins (instruktør) for *The Good Place*-afsnittet “The Answer” (Universal Television)
- Redaktør, kort format: Ellen Datlow
- Redaktør, langt format: Navah Wolfe
- Professionel kunstner: John Picacio



- Semiprozine: Lynne M. Thomas, Michael Damian Thomas (red.) m.fl. for *Uncanny Magazine*
- Fanzine: Ana Grilo & Thea James (red.) for *The Book Smugglers*
- Fancast: Annalee Newitz & Charlie Jane Anders for *Our Opinions Are Correct*
- Fanskribent: Bogi Takács
- Fankunstner: Elise Matthesen

Ved samme lejlighed blev uddelt følgende andre priser, der er associeret med Hugo-priserne uden af være en del af dem:

- Lodestar Award (ungdomsroman): Naomi Kritzer for *Catfishing on CatNet* (Tor Teen)
- Astounding Award (bedste nye forfatter): R.F. Kuang

Astounding Award er det nye navn for den pris, der tidligere hed John W. Campbell, Jr. Award. Du kan læse om dette navneskifte i sidste nummer af *Himmelskibet*.



## Retro-Hugo 2020

Denne pris uddeles til værker, som man mener burde have vundet Hugo for 75 år siden, hvis Hugo-prisen havde eksisteret dengang. Prisen uddeles efter samme regler som den ordinære Hugo-pris og præsenteres ved samme lejlighed.

- Roman: Leigh Brackett for *Shadow Over Mars* (Startling Stories, efterår 1944)
- Kortroman: Theodore Sturgeon for *Killdozer!* (Astounding Science Fiction, november 1944)
- Langnovelle: Clifford D. Simak for “City” (Astounding Science Fiction, maj 1944)
- Novelle: Ray Bradbury for “I, Rocket” (Amazing Stories, maj 1944)
- Serie: H.P. Lovecraft, August Derleth m.fl. for *Cthulhu Mythos*
- Faglitteratur: Leigh Brackett for “The Science-Fiction Field” (Writer’s Digest, juli 1944)
- Tegneserie: Jerry Siegel & Joe Shuster for Superman: “The Mysterious Mr. Mxyztplk” (Detective Comics, Inc.)
- Dramatisk præsentation: Delt mellem *The Canterville Ghost* og *The Curse of the Cat People*
- Redaktør: John W. Campbell, Jr.
- Professionel kunstner: Margaret Brundage
- Fanzine: Forrest J. Ackerman & Myrtle R. Douglas for *Voice of the Imagi-Nation*
- Fanskribent: Fritz Leiber



# Nebula Awards 2020

Nebula Awards uddeles hvert år af forfatterforeningen Science Fiction and Fantasy Writers of America (SFWA) til værker udgivet året før på basis af en afstemning blandt foreningens medlemmer. Priserne blev uddelt som følger:

- Roman: Sarah Pinsker for *A Song for a New Day* (Berkley)
- Kortroman: Amal El-Mohtar Max Gladstone for *This Is How You Lose the Time War* (Gallery & Saga Press)
- Langnovelle: Cat Rambo for “Carpe Glitter” (Meerkat Shorts, LLC)
- Novelle: A. T. Greenblatt for “Give the Family My Love” (Clarkesworld)
- Ray Bradbury Nebula Award for dramatisk præsentation: Neil Gaiman for afsnittet “Hard Times” i tv-serien *Good Omens* (Amazon & BBC)
- Andre Norton Nebula Award for B&U-roman: Fran Wilde for *Riverland* (Harry N. Abrams)
- Game writing: Leonard Boyarsky, Kate Dollarhyde, Paul Kirsch, Chris L’Etoile, Daniel McPhee, Carrie Patel, Nitai Poddar, Marc Soskin & Megan Starks for *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment)



NEBULA  
AWARDS

# Bram Stoker Award 2020

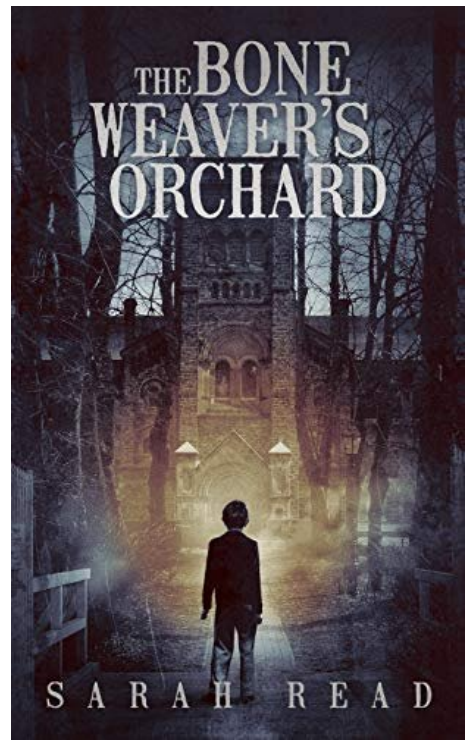
Bram Stoker Award uddeles hvert år af Horror Writers Association (HWA) for horror og 'dark fantasy' udgivet det foregående kalenderår. Bram Stoker-vinderne 2020 blev:

- Roman: Owl Goingback for *Coyote Rage* (Independent Legions)
- Debutroman: Sarah Read for *The Bone Weaver's Orchard* (Trepidatio)
- Ungdomsroman: Nzondi for *Oware Mosaic* (Omnium Gatherum)
- Langnovelle: Victor LaValle for "Up from Slavery" (Weird Tales #363)
- Novelle: Gwendolyn Kiste for "The Eight People Who Murdered Me (Excerpt from Lucy Westenra's Diary)" (Nightmare Nov 2019)
- Novellesamling: Paul Tremblay for *Growing Things and Other Stories* (Morrow)
- Antologi: Echoes: Ellen Datlow, red., for *The Saga Anthology of Ghost Stories* (Saga)



BRAM  
STOKER  
AWARDS®

- Faglitteratur: Lisa Kröger & Melanie R. Anderson for *Monster, She Wrote: The Women Who Pioneered Horror and Speculative Fiction* (Quirk)
- Fagartikel: Gwendolyn Kiste: “Magic, Madness, and Women Who Creep: The Power of Individuality in the Work of Charlotte Perkins Gilman” (Vastarian Spr 2019)
- Graphic novel: Neil Gaiman & Colleen Doran for *Neil Gaiman's Snow, Glass, Apples* (Dark Horse)
- Screenplay: Jordan Peele for *Us* (Universal Pictures)
- Digtsamling: Linda D. Addison & Alessandro Manzetti for *The Place of Broken Things* (Crystal Lake)

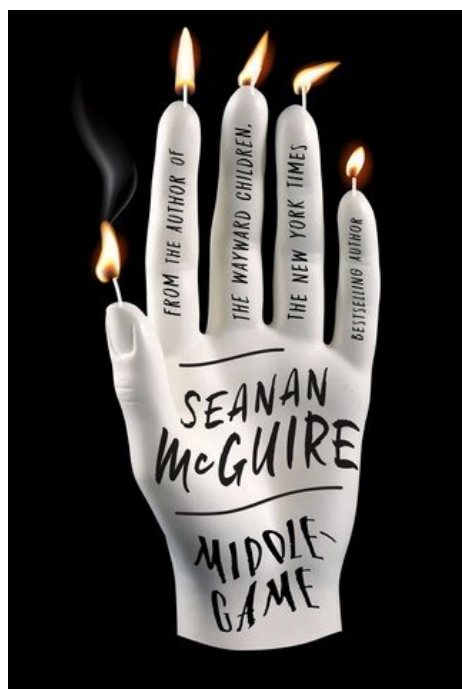
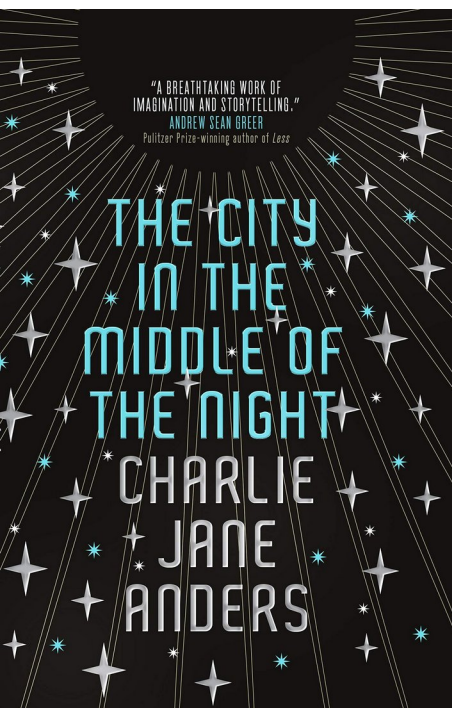


## Locus Awards 2020

Vinderne af årets Locus Award blev annonceret under den årlige Locus Awards Weekend, som blev afholdt 28.-30. juni i Seattle, Washington. I år blev det blandt andet til to priser til Nisi Shawl, som var æresgæst på sidste års Fantasticon. Locus Award bliver uddelt på baggrund af en åben online-afstemning blandt læserne af nyhedsmagasinet *Locus* og har været uddelt siden 1971. Oprindeligt var prisen kun en liste der søgte at foregribe Hugo Awards eller vejlede afstemningen, men senere blev det en prestigefyldt pris i egen ret.

- Science fiction-roman: Charlie Jane Anders for *The City in the Middle of the Night* (Tor; Titan)
- Fantasyroman: Seanan McGuire for *Middlegame* (Tor.com Publishing)
- Horrorroman: Marlon James for *Black Leopard, Red Wolf* (Riverhead; Hamish Hamilton)
- Ungdomsroman: Yoon Ha Lee for *Dragon Pearl* (Disney Hyperion)
- Debutroman: Tamsyn Muir for *Gideon the Ninth* (Tor.com Publishing)
- Kortroman: Amal El-Mohtar & Max Gladstone for *This Is How You Lose the Time War* (Saga)
- Langnovelle: Ted Chiang for "Omphalos" (Exhalation)
- Novelle: Charlie Jane Anders for "The Bookstore at the End of America" (A People's Future of the United States)

- Antologi: Nisi Shawl, red., for *New Suns: Original Speculative Fiction by People of Color* (Solaris US & UK)
- Novellesamling: Ted Chiang for *Exhalation* (Knopf; Picador)
- Magasin: Tor.com
- Forlag: Tor
- Redaktør: Ellen Datlow
- Kunstner: John Picacio
- Faglitteratur: Lisa Kröger & Melanie R. Anderson for *Monster, She Wrote: The Women Who Pioneered Horror and Speculative Fiction* (Quirk)
- Kunstbog: John Fleskes, red., for *Spectrum 26: The Best in Contemporary Fantastic Art* (Flesk)
- Special Award 2020 for Inclusivity and Representation Education: Nisi Shawl, Cynthia Ward, & K. Tempest Bradford for *Writing the Other*

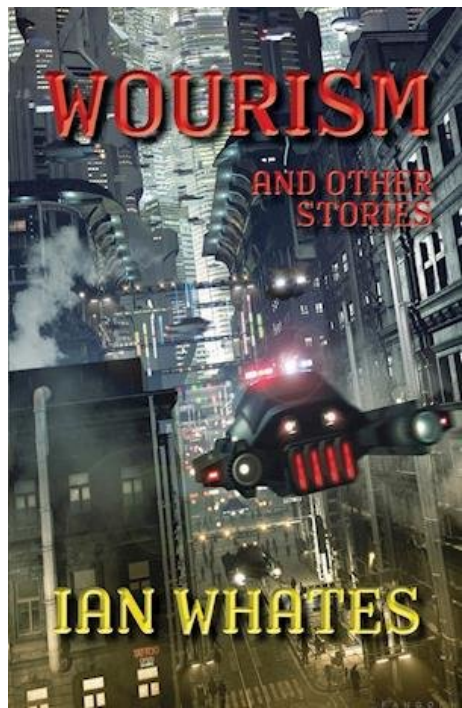




## BSFA Awards 2020

BSFA Awards bliver uddelt hvert år af British Science Fiction Association (BSFA) for science fiction og fantasy udgivet det foregående kalenderår på basis af en afstemning blandt medlemmer af BSFA og deltagere i årets britiske nationale science fiction- og fantasyfestival, Eastercon. Årets vindere blev:

- Roman: Adrian Tchaikovsky for *Children of Ruin* (Tor)
- Kortfiktion: Amal El-Mohtar & Max Gladstone for “This is How You Lose the Time War” (Jo Fletcher Books)
- Faglitteratur: Farah Mendlesohn for *The Pleasant Profession of Robert A. Heinlein* (Unbound)
- Chris “Fangorn” Baker – forside til *Wourism and Other Stories* af Ian Whates (Luna Press)



# ANMELDELSER: BØGER OG SPIL

*Se flere anmeldelser på Himmelskibets anmelderblog,  
[Himmelskibet.dk/anmelderblog](http://Himmelskibet.dk/anmelderblog)*





## Helerens håb

Roman af Jacob Kokkedal

Den trofaste bror bind 3

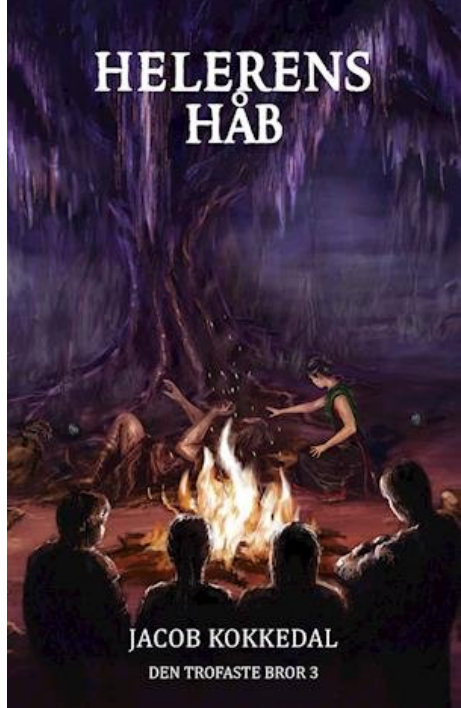
Ulven og Uglen, 2019, 549 sider

Anmeldereksemplar doneret af  
forlaget

*Helerens håb* er tredje roman i fantasyserien *Den trofaste bror*. Nummer et i serien, *I døden og videre*, blev [anmeldt](#) i Himmelskibet nr. 51, og nummer to, *Ørkenrose*, blev [anmeldt](#) i Himmelskibet nr.

53. Jeg skrev i min anmeldelse af *I døden og videre* at den var til yngre læsere – men det er ikke gældende for dette bind, og hvis man læser alle tre bind (som man bør gøre), synes jeg ikke man kan sige at serien er skrevet til yngre læsere. Dertil er handlingen nok for kompliceret og barsk.

Serien foregår i verdenen Gudshave, og i *Helerens håb* får vi mere at vide om hvordan Gudshave blev skabt af de tolv guder. I Bibelens skabelsesberetning (1. Mosebog kap. 1 v. 12) står der, at Gud så at skaberværket var godt. *I Helerens håb* hedder det at guden Kissym Arden sagde, at det skabte var godt (s. 360), og vi får at vide hvordan ondska-ben kom ind i Gudshave. Men hovedhandlingen i *Helerens håb* er, at den fordrukne pukkelryg Balt nu er kommet til kontinentet Dritra-Ristra. Her træffer han Adale og hendes



fire børn. De er kasteløse og meget udsatte, da kasteløse kan behandles meget dårligt af de højere kaster. Balt beslutter sig, efter at de presser på, for at beskytte dem i deres videre færd. De er blandt andet i landet Campot, som er gennemsyret af kastesystemet. Allernederst i dette kastesystem er de kasteløse og de behandles som slaver.

Campot regeres af en slags konge kaldet pasha, hvis navn er Bilaq-Khan. Balt og Adala kommer i karambolage med nogle af Bilaq-Khans folk, og de bliver efterlyst. Og der er dødemageren Murdu, der også er på sporet af dem. Derfor må de rejse ud af Campot. Vi følger også Bilaq-Khan og får indblik i den ondskab der styrer ham. Mere skal jeg ikke sige om handlingen i bogen.

Ligesom i de andre bøger i serien er de onde i *Helerens håb* virkelig onde. Der er ikke plads til nogen nuancer. Dog er der plads til at Bilaq-Khan bliver beskrevet som omsorgsfuld i sin barndom, men som voksen er han beskrevet på denne måde: “Smerten, den udspekulerede vrede og det forfængelige storhedsvanvid, var alt, han var” (s. 454).

*Helerens håb* er ikke en afsluttet historie på samme måde de to første bind i serien, og der lægges op til et bind fire i serien. Det er en fordel at have læst de to andre romaner i serien før man læser dette bind.

Bogen er overordnet set velskrevet. Dog er personbeskrivelserne meget direkte, og man får at vide hvad man skal mene om personerne. For eksempel står der på s. 365 at “vorterne i ansigtet blev lige præcis lyst så meget op af dagslyset, der faldt ind gennem vinduerne, at de fik deres egne skygger i det fæle ansigt.” Og på s. 467 står der “præ-

stens ækle ansigt.” Det hænger sammen med at skurkene er virkelig onde og ikke har nogen forsonende træk. Men litterært er det måske nok ikke en fordel, at det forholder sig sådan. Jeg synes det ville være en fordel at det ikke står så direkte i teksten hvad vi skal mene om personerne. Til gengæld er der enkelte beskrivelser af lys, som er gode: “Tunge skyer spredtes, og den blege sol brød endelig frem efter flere dages gråvej. Det fik slottets blåsorte sten til at skinne og de mange tårnspirs obsidianfarver i spil” (s. 484).

Men ellers er handlingen i bogen spændende, og det er en god bog på trods af at jeg synes den har sine fejl. På en måde er bogen bedre end de to andre bind i serien, så jeg vil klart anbefale at læse dette bind og de andre i serien.

*Jóannes á Stykki*

# Retsindigheden – og rejsen for at besegle

Novelle/digtsamling af  
 Chr. Køpmannæhafn Winther  
 SMSpress, 2020  
 Anmeldereksemplar doneret  
 af forlaget

Christian K. Winther er redaktør på forlaget SMSpress, der primært udgiver – you guessed it – utraditionelle bøger, som man modtager per SMS. Winther har tidligere udgivet novellen “Verdens Rigeste Mand og hans tro tjener Boris”, der modtog Science Fictions Cirkelens Niels Klim-pris i 2017.

I denne bog er der tale om en række løsrevne tekstfragmenter, kun adskilt af overskrifter, som kan være ret svært læselige ud i én køre. Jeg kan forestille mig at SMS-formatet kunne tjene teksterne ret godt. I løbet af teksterne hentydes gentagne gange til en anordning – eller et stof – kaldet milliwelt, der muligvis gør den unavngivne hovedperson syg eller måske netop er en del af hans behandling. Det er ligetil at sammenligne både stil og indhold med *Nøgen Frokost* af William S. Burroughs. Overskrifterne, den fragmentariske stil, den flydende virkelighed, og referencerne til et stof. Den store forskel er at *Nøgen Frokost* er indkapslet i nærmest faglitterære tekster om stofafhængighed. Det er denne bog ikke. I dén forstand er

# RET S/ND/G HEDEN

og rejsen  
for at besegle

SMSPRESS

*Retsindigheden* endnu mere nøgen end sit forlæg. Al kontekst er unødvendig!

Nu til dét du gerne vil vide: Er dette science fiction?

Nogle af bogens bedste passager er dem, der løfter sløret for hvad foregår – hovedpersonen vågner nogle gange op i en slags kiste, hvor han bliver observeret. Sammenligningen med den virtuelle virkelighed i actionfilmen *The Matrix* og filosofen Descartes' idé om "Genius malignus" – den bedrageriske dæmon, der skaber en falsk verden – ligger lige for. Fuldkommen ligesom for Caspar Colling-Nielsens novellesamlinger *Mount København* og *Den Danske Borgerkrig* er science fiction-elementet den lim, der får fortællingen til at hænge sammen. Colling-Nielsens og Winthers bøger har det til fælles, at det uden rammefortællingenville være svært at finde sammenhæng i de enkelte fortællinger. Hvor Colling-Nielsen direkte fortæller læseren hvordan og hvorledes novellerne passer ind i sammenhængen, så skal man lede længe efter den røde tråd hos Winther. Det må være en smagssag hvilken stil man foretrækker. Personligt lander jeg mellem de to stole – Colling-Nielsen tager mig for meget ved hånden, mens jeg synes at der er lovlig langt imellem trædestenene hos Winther. Dette er hverken ploddreven eller persondrevne litteratur, der vil tilfredsstille den drevne genre-fan. Det er litteratur for sprognørder og æsteter. Denne type bog er oplagt til at vinde Lars Bukdahls Bet, men næppe fanmiljøets hjerte (hvis det da er muligt, for andre end vinderne af en Hugo, Nebula eller World Fantasy Award!).

*Rasmus Holstatbro Wichmann*

# Morels Opfindelse

**Roman af Adolfo Bioy Casares**  
**Oversat af Maria Louise Albjerg**  
**Ravnholt & Jon Albjerg Ravnholt**  
**Forord af Jorge Luis Borges**  
**Efterord af Jon Albjerg Ravnholt**  
**Forlaget Sidste Århundrede,**  
**København 2019**



ADOLFO BIOY CASARES

*Morels opfindelse*

Forord af Jorge Luis Borges

Roman Sidste Århundrede

Har du set TV-serien *LOST*? Hvis ja, så har du oplevet den stemning som denne korte roman fra 1940 skaber med sin prosa (Som en tak for inspirationen optræder bogen faktisk i sæson 4). Her er det ikke gjort i musik, closeups, klip og makeup-effekter, men med ord. Den er svær at lægge fra sig, hvilket er temmelig imponerende for en så forvirrende og eftertænksom/filosofisk prosa. Men virkemidlerne er disponeret helt rigtigt. Det er helt forståeligt at Jorge Luis Borges i forordet, og Roberto Bolano på bagsiden, priser bogen som et mesterværk.

*Morels opfindelse* handler om en desperat situation. På en forladt ø, der siges at huse en frygtelig sygdom hvor huden visner og neglene falder af, og hvor to sole og to måner skinner på himlen, skjuler en flygtning sig for sine forfølgere. Vi ved ikke hvad han har gjort, men for at undslippe har han forladt Venezuela og er flygtet via Indien til en lille, ukendt øde ø langt ud i Stillehavet. Her har han lært at klare sig som en anden Robinson Crusoe og udforsket de

forladte bygninger der er på øen: et museum, et kapel, nogle andre bygninger, et svømmebassin. Han har fundet de planter og rødder han kan tåle og prøver at skrive sit forsvarsskrift. Men han er ikke alene på øen: En gådefuld gruppe fremmede dukker op. De synes ikke at se ham. Er de en del af hans forfølgeres komplot? Eller er han usynlig, et spøgelse? Hvor kommer de fremmede fra? Hvorfor rammes de ikke af sygdommen? Og hvorfor er der to sole og to måner? Stadigt mere besat søger flygtningen svaret på øens mange gåder. Hvad værre er: Han forelsker sig i en af de fremmede, den smukke Faustine. Ja, det er meningen vi skal tænke på Faust, der elskede så meget at han gjorde det forfærdeligste. For dette er en roman om hvad ugenældt kærlighed til en smuk kvinde kan få mænd til at gøre. Vores desperate flygtning har dog et ekstra problem: Hvordan vinde hende, når hun slet ikke ser ham?

Det er en særdeles konstrueret roman. Alt, både løgne og guldkorn, er på sin rette plads i teksten. At give yderligere detaljer end det ovenstående ville være at fratage læseren kerneoplevelsen, erfaringsrejsen, ved at læse bogen.

Morels opfindelse, som titlen jo trækker frem i læserens sind, men er fraværende langt hen af vejen og dermed bidrager til følelsen af mystik, er kernen i begivenhederne. Det er et klokkeklart *novum* som i sig selv gør bogen til science fiction. En moderne twist på en yndet ide i den genrelitteratur, der blev skrevet omkring år 1900 med fotografiets og senere de levende billeders fremkomst. Men karakteristisk for den senere latinamerikanske magiske realisme bliver det, der udspiller sig omkring dette *novum*, kom-



plekst, fragmenteret og næsten filosofisk. Læseren er en vigtig del af rejsen her og må selv manøvrere imellem hovedpersonens fortællinger, mange misforståelser og de usandfærdige med- og modspillere i historien, herunder noterne til teksten.

Denne udgave er en genudgivelse. Bogen udkom også i 1988 på dansk, men jeg må sige at oversættelsen her er absolut perfekt. Som læser tænkte jeg ikke et sekund på at dette var en udenlandsk roman! Bogen har – som alle mesterværker – sin helt egen stemme fra første til sidste sætning, og den stemme er fint udtrykt på klingende dansk.

*Morels opfindelse* er filmatiseret et par gange, faktisk oplyser Jon Albjerg Ravnholt i efterordet at det var filmene der skabte opmærksomhed om bogen. Indtil da var der kun solgt gange få eksemplarer om året. I efterordet gives der også perspektiver på forfatteren, bl.a. i omtalen af et interview Casares gav 30 år efter bogens udgivelse, og hans værk placeres fint ind i den argentinske litteraturkanon på den korte plads. Jorge Lius Borges forord giver et andet perspektiv, det ser på genren som sådan og giver gode meta-betragtninger til kollegaens værk.

Med for- og efterord og diverse noter er dette blevet en lille helstøbt udgivelse af en klassisk tekst som bør læses af alle science fiction-fans. Jeg skal i hvert fald lige have tjekket hvad dette forlag ellers går og laver!

*Knud Larn*

# Ud af Normalrummet

Novellesamling af

Klaus Æ. Mogensen

H. Harksen Productions, 2020

148 sider

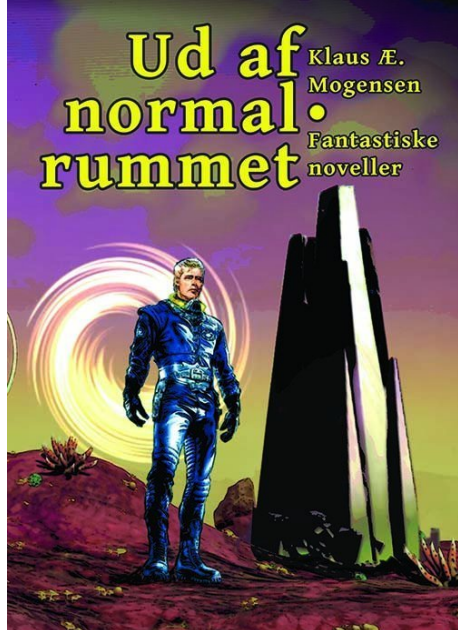
*Ud af Normalrummet* af Klaus Æ. Mogensen er en samling af fantastiske noveller, der har meget forskelligt at byde på – især fordi samlingen ikke lader sig begrænse af genrer og normer for

novellesamlinger skrevet af en enkelt forfatter. Novellerne har til fælles at de handler om en situation, der er “ude af normalrummet”, om dette så er i fremtiden, i en anden dimension, i en fantasy-verden eller noget fjerde.

Et kort fantasydigt på engelsk indleder novellesamlingen. Digtet er et praj om, at læseren kan forvente sig lidt af hvert af de følgende noveller.

Et par af novellerne har masser af verdensopbygning og giver indblik i universer, der sagtens kunne rumme lange romaner. Jeg håber at Mogensen på et tidspunkt udforsker den verden, der blev præsenteret i fantasynovellen “Kløer”. Andre noveller er smuglig ind i et fremtids-tankeeksperiment med god rod i nutiden (“Palins projekt”), et helt klassisk science fiction kneb. Jeg nyder at læse begge slags noveller og de fungerer fint sammen i en samling.

“Kløer” kan minde lidt om de verdener China Miéville bygger op i for eksempel *Perdido Street Station*, men tilført



lidt stemning fra 1001 Nats Eventyr. Det er *weird* voksenfantasy med masser af genkendelige elementer fra hvordan mennesker opfører sig og reagerer i den virkelige verden.

“Kærlighedens lotteri” mindede mig om hvor meget jeg elskede at læse Tracy Hickman og Margaret Weis’ *Dragonlance*-romaner da jeg var lille, og “Universets mørke” begynder som noget, der kunne være skrevet af en dansk, kvindelig forfatter som Helle Helle eller Kirsten Hammann og ender som Lovecraft.

De helt korte noveller i samlingen gav mig uden tvivl de bedste læseoplevelser. Korte sætninger og enkle idéer, der på én enkelt side kan ende et helt andet sted end den startede. Jeg vil virkelig anbefale “Sfærisk musik”, “Vinteroffer” og “Farvel” som korte, unikke og interessante tekstbidder, som læseren kan mærke, der er blevet kælet for. De bedste af de korte tekster er mindst lige så gode som Kasper Colling Niensens korte tekster i *Dengang dinosaurerne var små*.

Min eneste anke efter at have læst *Ud af normalrummet* er manglen på prolog eller epilog, eller bare en lille hilsen fra forfatteren (for eksempel “dette er mine yndlingsnoveller fra de sidste 5 år”).

Jeg er altid lidt nysgerrig efter at vide hvordan en bog, samling, antologi eller andet kreativt værk er blevet til, og novellesamlinger taler ikke helt for sig selv i samme grad som romaner. Netop *Ud af normalrummet* er en ret særlig samling af forskellige tekster, som er gode hver for sig, men også passer ret godt sammen. Digtet i starten af samlingen passer for eksempel rigtig fint til resten af tek-

sterne, men gør mig også mere nysgerrig efter at vide om der var en proces, der gjorde, at netop disse tekster er valgt. Hvorfor udgives de sammen? Mange har været udgivet før, hvilket gør mig endnu mere nysgerrig. Måske kommer der en Vol. 2 med den efterspurgte eftertanke.

*Anne Dencker Bædkel*

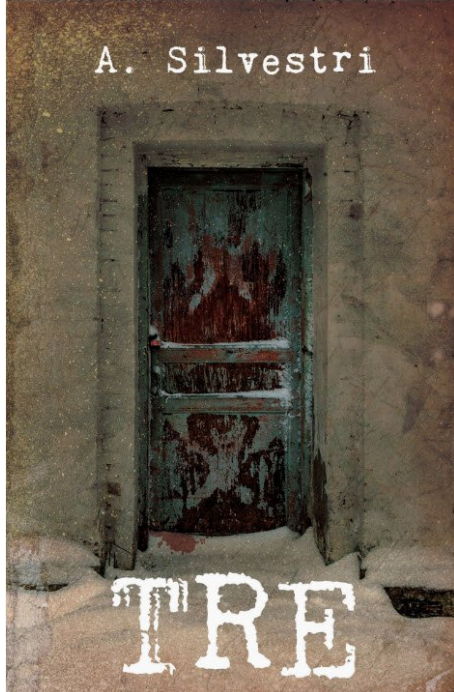


# Tre

**Antologi af A. Silvestri**  
**Kandor, 2020, 205 sider**  
**Anmeldereksemplar doneret af**  
**forlaget**

A. Silvestri har efterhånden en lang række bogudgivelser bag sig, og af disse er flere af dem novellesamlinger. Der er lidt grænser for hvor mange forskellige formater en novellesamling kan have, da det jo i bund og grund er en samling af noveller fra samme forfatter. Han har også bidraget i en lang række antologier, hvor hans bidrag er udgivet sammen med en række andre forfatteres bidrag, der tilsammen giver den samlede udgivelse.

Med bogen *Tre* har Silvestri egenhændigt begået en bog, der faktisk mere er en antologi end en novellesamling. Det er dog en antologi der mere minder om fortidens gysertegneserieantologier og ikke mindst gyserseriefilmsantologier. I disse var der gerne en eller anden rammefortælling, der skulle samle de forskellige bidrag. Det var ofte en ret tynd rammehistorie med en grotesk fortæller, der sad og præsenterede historien, eller en flok unge der sad rundt om et lejrbræt. Det skete så også ofte at rammehistorien



også endte med selv at være en gyser, hvor f.eks. en galning lurder på de unge ved bålet.

Rammehistorien i *Tre* er en døende forfatter, der tilkalder tre kolleger til sin sygeseng. Han fortæller at de er inviteret til at skulle dyste om at blive hans litterære arvtager. De skal hver vælge et af de utallige historieoplæg han har og skrive en horrorhistorie baseret på det. De skal så læse deres historie op, og en vinder kan vælges. De tre forfattere er meget forskellige og har også forskellige litterære vinkler på deres værker.

Allerede tidligt i min læsning af bogen blev jeg spændt på om denne idé ville holde; at Silvestri have sat sig for at skulle skrive tre historier, der er så forskellige, at man som læser køber sig ind på forestillingen om at de egentligt er skrevet af tre forskellige (fiktive) personer. Jeg var noget spændt på hvordan dette ville gå, for det ville ikke være nok at historierne handling er meget forskellige, men hele skrivestilen skulle være forskellig for at bevare illusionen.

Lad mig allerede nu afsløre at jeg synes at dette eksperiment lykkes utroligt godt for Silvestri. Der var ikke på noget tidspunkt imens jeg læste de tre historier hvor illusionen ikke holdt, og dette faktisk på trods af at jeg sad og ledte efter ting hvor jeg ville tænke "dette er en typisk Silvestri-historie".

Selve rammehistorien skal man ikke tænke for meget over; man skal blot købe ind på præmissen om at de tre forfattere gerne vil fortsætte deres litterære liv som en andens arvtager i stedet for at skabe deres eget navn. Men køber man ind på denne, så passer rammen til historierne.

En anden interessant ting ved denne opbygning, er at Silvestri får muligheden for at kommentere på sine egne historier ved at lade de tre forfattere diskutere historierne efter de er blevet læst op.

I en typisk anmeldelse ville jeg give et handlingsreferat eller skrive om hvad de forskellige noveller handler om. Det har jeg fravalgt her. For selvom jeg bestemt synes historierne fortjener at bliver omtalt hver især, så er det egentligt mere hele opbygningen af bogen, som jeg synes det er interessant at fortælle om. Hvad de tre historier handler om, kan du finde ud af når du læser bogen, for det bør du gøre.

*Thomas Winther*



# Rama Rama Europa

Roman af Martin Wangsgaard  
Jürgensen

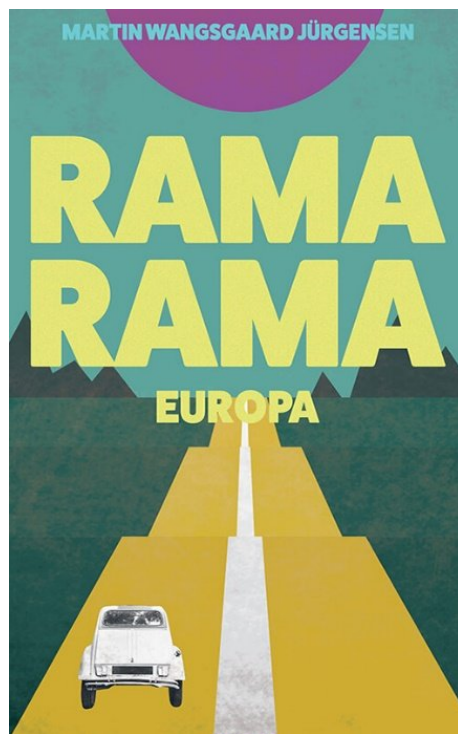
Kandor, 2020, 250 sider

Anmeldereksemplar doneret af  
forlaget

*Rama Rama Europa* er vel egentligt fortællingen om et venskab i en verden der er gået under. Manden kaldet Dalmatineren har slået lejr et sted i en ødelagt by, og her støder han på en mand der kaldes Uret. Uret er typen som de fleste vil gemme

sig for, og med rette, da han er stor, grum og brutal. Da de to mænd støder på hinanden første gang, går Uret og gnaver på en barnehånd, for dette er en verden hvor kannibalisme også er en måde at overleve på.

De to mænd slår følge på en tur igennem Europa, men da det meste af historien er fortalt i tilbageblik, hvor Dalmatineren fortæller om sit venskab med Uret til en ung pige, så er det forskellige nedslag i deres rejse vi hører om. Ofte handler det om deres møde med andre mennesker, hvoraf de fleste ender blodigt og ødelæggende. Det er egentligt ikke fordi Dalmatineren og Uret sætter sig for at slå alle ihjel, men det ender bare på en eller anden måde ofte med blodige konfrontationer. Konfrontationerne bliver



også nogle gange hjulpet på vej af at der virker til at være masser af alkohol og narko i denne verden.

En af de historier han fortæller, er hvordan de to mænd møder og forelsker sig i et par siamesiske tvillinger og hvordan de to piger kommer med på rejsen, og i en periode er der en form for idyl.

Imens Dalmatineren fortæller sine historier, er han ikke sammen med Uret, så man kan godt fornemme at de to også har haft en konfrontation.

Historien finder sted i en ødelagt verden, og der er hentydninger til mutationer, mærkelig flyvende væsener og underlige grupperinger af mennesker. Vi får aldrig at vide hvordan verden blev sådan, for det er ikke noget Dalmatineren tænker over, og det er heller ikke vigtigt for historien. Det vigtige i historien er venskabet og den rejse de to er på, og det er en anderledes, men bestemt underholdene rejse.

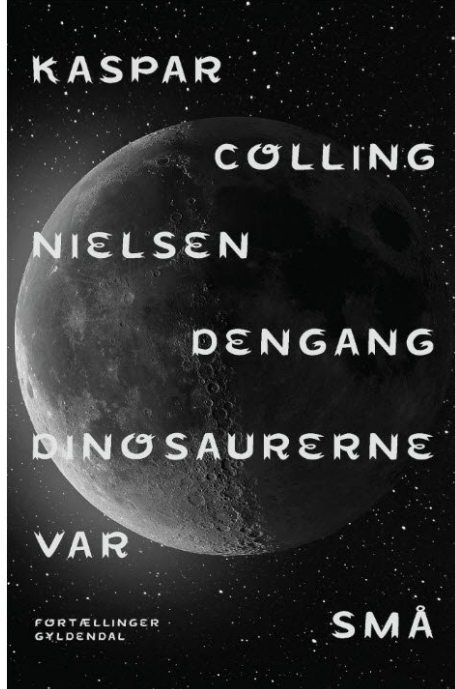
*Thomas Winther*

## Dengang dinosaurerne var små

Novellesamling af Kaspar  
Colling Nielsen  
Gyldendal, 241 sider, 2019

Kaspar Colling Nielsen beviste med sin debutbog *Mount København* (Gyldendal, 2010) at han mestrer at skrive korte fortællinger. I den bog var rammen om en række fantastiske fortællinger et kunstigt bjerg, der var opført ved København, i en bog jeg var meget imponeret over ([anmeldt i Himmelskibet nr. 26](#)). Opbygningen med en ramme om en stribe mærkelige fortællinger var også udgangspunktet for hans efterfølgende bog *Den danske borgerkrig 2018-24* (Gyldendal, 2013; [anmeldt i Himmelskibet nr. 41](#)). Mine anmeldelser af begge disse bøger endte med at jeg klart anbefalede dem. Hans tredje bog, *Det europæiske forår*, var jeg derimod ikke særligt glad for. Rammen med et Europæisk forår med nye politiske vinde spiller en meget lille rolle; bogen handlede mere om en mand der knalder sin lettere retarderede kæreste og deres hushjælp.

I den nye bog, *Dengang dinosaurerne var små*, er der ikke en rammefortælling, men til gengæld er der hele 32 små historier i denne samling, hvoraf nogle har været



bragt i Politiken (hvor forfatteren i en periode skrev en historie hver uge), mens andre er nye. Det er en god blanding af historier. Der er de mærkelige, de groteske, de ondskabsfulde, løgnehistorierne; der er de lune, og der er de underfundige.

Dette var en bog som jeg læste over et par måneder, for selvom hver af de små historier var hurtigt læst, så fortjente langt de fleste af dem faktisk at man lægger bogen fra sig efter at have læst dem, således man lige kunne gå og tænke lidt over historien, inden man læste den næste. Havde man blot læst derud af, så ville de have druknet imellem hinanden. Og dette er faktisk en af de bøger hvor jeg virkeligt har været glad for at jeg købte e-bogen og læste den på min telefon, da jeg så lige kunne læse endnu en historie når jeg lige havde tid, uden at jeg var afhængig af at være i nærheden af den fysiske bog. Jeg ender dog nok med også at købe den fysiske, så den kan komme op at stå på hylden sammen med de andre. Det at jeg nok ender med at købe denne bog to gange, viser jo egentligt også at jeg bestemt er glad for denne bog, og jeg vil bestemt anbefale andre også at købe mindst et eksemplar af bogen.

*Thomas Winther*

# Månen over øen

Roman af

Anne-Marie Vedsø Olesen

Lindhardt og Ringhof

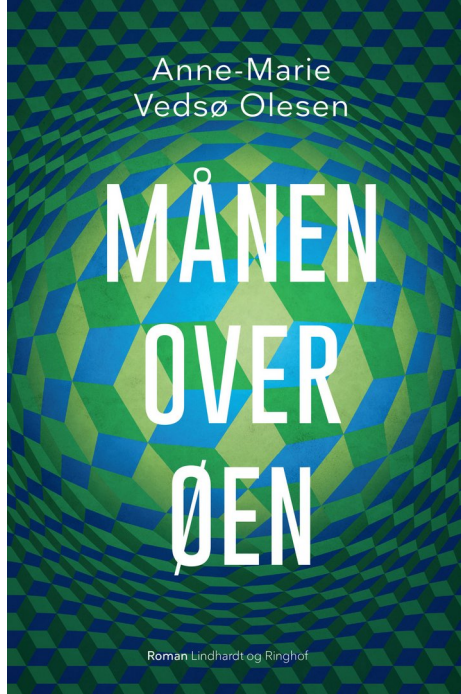
168 sider, 2020

Anmeldereksemplar doneret  
af forlaget

Det er ca. 2.600 år siden månen blev ramt af en asteroide, der var stor nok til at splintre det himmellegeme som i millioner af år havde kredset om jorden. Dette havde katastrofale følger for Jor-

den og den overlevende del af menneskeheden. Der er dog gået så mange år nu, at den manglende måne blot er sådan som det er, og der er kommet andre trusler imod mennesket, som nu er blevet dybt afhængig af supernettets stimuli. Helt fra fødslen er det nødvendigt at sikre dette flimrende stimuli. Der er kommet medicin, der kan sikre at man kan være offline; der er dog kun nogle få som dette virker på.

Hypatia har et særligt gen der gør at hun kan klare sig uden stimuli. Hun plages dog af savnet efter sin datter, som forsvandt fra hende. Hypatia søger hen til en mystisk ø som ingen digitale impulser kan nå, hvilket gør at andre ikke kan overleve der, men hun kan. Der er yderligere det



mystiske ved denne ø, at der stadig er en måne på himmelen når man er der.

Jeg har efterhånden læst en del af Vedsø Olesens bøger, og de har oftest været horrorhistorier med udgangspunkt i forskellige former for mytologi. Denne gang er det derimod science fiction der tager udgangspunkt i filosofi. Det er altid spændende når forfattere kaster sig ud i noget nyt, og selvom filosofi ikke er min stærke side, fandt jeg historien fængende og helt sikkert interessant. Min manglende filosofiske dannelse gjorde at jeg nogle gange blev sat af, da bogen er utrolig kompakt, og forfatteren har også selv udtalt at alt overflødig er skåret væk (interview af Jan M. Johansen på Køge Biblioteks [facebookside](#)). Det er derfor en svaghed ved bogen, at den forventer at læseren har denne paratviden, samtidig med at det er en klar styrke for bogen, for det er også utroligt trættende når bøger sætter sig for at forklare alt, som hvis læseren ingen viden har på forhånd. Det er derfor ikke en bog for alle, men for den velforberedte læser er den en god og tankevækkende bog.

Tanken med at månen ikke længere er der, og de konsekvenser det vil have for Jorden, klimaet og ikke mindst menneskeheden, er en interessant setting til en science fiction-historie. Den bruges dog ikke direkte til så meget i denne bog. Handlingen finder sted 2.600 år efter at månen blev destrueret, og verden har derfor fundet en ny normaltilstand efter klimaforandringerne, ændringerne på Jordens hældning, og ikke mindst de mange nedslag af månerester. I denne historie ser jeg det mere som det symbolske i Jorden, der har mistet Månen, men har overlevet med en

masse ar og smerte, samt en evig tilstedeværelse af erindringer af månen, samt en kvinde der har mistet en datter og hvordan det har påvirket hende. Selvom hun virker afklaret, så er der et kæmpe savn, og igennem læsningen bliver jeg også mere og mere i tvivl om hvor troværdig hun er, da savnet og de forskellige påvirkninger gør at meget af det hun beretter, nok er virkeligt for hende, men måske er hendes hallucinationer. På den måde lægger bogen op til en del tanker, men for at kunne dykke mere ned i en analyse, skal jeg nok genlæse den nærmere. Bogen lægger jeg derfor helt sikkert i stakken af bøger jeg skal have genlæst, en stak hvori Vedsø Olesens prisvindende bog *Lucie* stadig ligger. Jeg må snart få taget hul på den stak, for der er bestemt bøger der fortjener at blive læst og genlæst, og det gør Anne-Marie Vedsø Olesens bøger bestemt.

*Thomas Winther*



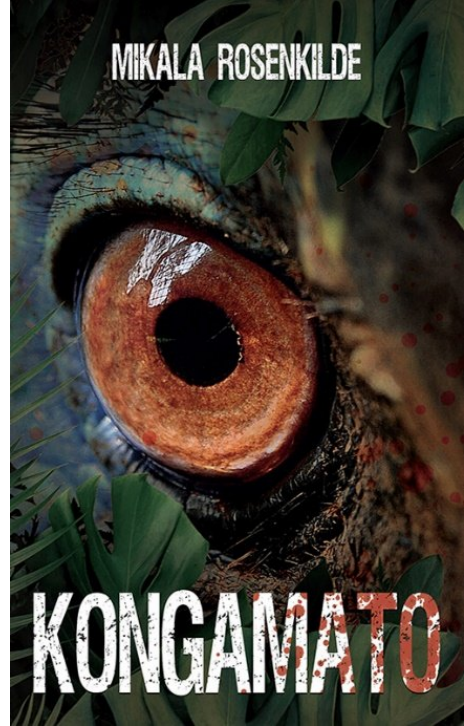
# Kongamoto

Roman af Mikala Rosenkilde  
DreamLitt, 2020, 664 sider  
Anmeldereksemplar doneret af  
forlaget

Tilbage i 2011 (i [Himmelskibet nr. 28](#)) anmeldte jeg Mikala Rosenkildes novellesamling *Legetøj* (Kandor, 2011, 172 sider). Anmeldelsen afsluttede jeg med at skrive at “Såvel forfatteren som forlaget er nogle det bliver spændende at følge fremtidige udgivelser fra.”

Udgivelser fra forlaget Kandor har jeg fulgt tæt, og fået læst det meste, men det er først nu at jeg har haft chancen for at læse mere fra Mikala Rosenkilde, nu hvor hendes debutroman er udkommet. I mellemtiden er forlaget Kandor blevet et imprint hos forlaget DreamLitt, og det er netop på DreamLitt at romanen *Kongamoto* er udkommet på.

Selvom der ikke er mange steder på jorden der ikke længere er kortlagt og undersøgt, så går der rygtet om der findes flyveøgler i et område i det Afrikanske land Ungala. Det lykkedes den unge mand Morten at overtale Kryptozoologisk Selskab til at finansiere at han tager afsted for at undersøge sagen. På flyturen møder han Anna, der skal ned



og arbejde frivilligt på et privat reservat, hvor man gør hvad man kan for at få dyr, der har levet i fangenskab, gjort klar til at kunne vende tilbage til naturen.

Dette kunne virke som starten på en klassisk adventure med et par, der drager ud i vildniset for at finde en glemte hemmelighed, men ender med at finde hinanden. Det er dog ikke sådan bogen er. Den bygger lige så stille op med Mortens undersøgelser og Annas arbejde på farmen. Men igennem andre på farmen begynder der et tegne sig et billede af at der sker andre ting på farmen end blot pleje af dyr. Der er et kosmetikfirma som måske har fundet ungdommens kilde, der er mystiske minimennesker og en gal videnskabsmand, og så er der Dennis, som er ude for at finde sin forsvundne far, men ender med at blive taget til fange og tvinges til at overvære en menneskeofring. Historien er lige ud af landevejen og opbygget i mange små kapitler der hele tiden driver historien fremad og ud i det ukendte.

Som nævnt lægges der op til klassisk adventure, men det krydres godt med industrispionage og kampen for at komme først med et produkt der kan ændre verden, og ikke mindst en forsker der er så fokuseret på sin forskning at han tilsidesætter alt andet og er fuldstændig ligeglad med hvem han skal bruge for at komme frem til sit mål. Og, ja, så er der da også en begyndende romance, som måske bliver et trekantsdrama, og så er der selvfølgelig den forsvundne far.

Selvom bogen er på 664 sider, er den hurtigt læst, og selvom den måske nok er lidt lang tid om for alvor at

komme i gang, er det en spændende historie der folder sig ud, alt imens man kommer nærmere og nærmere de mytologiske flyveøgler med de sylespidse tænder.

*Thomas Winther*



# Infection vol. 1: Rygning forbudt

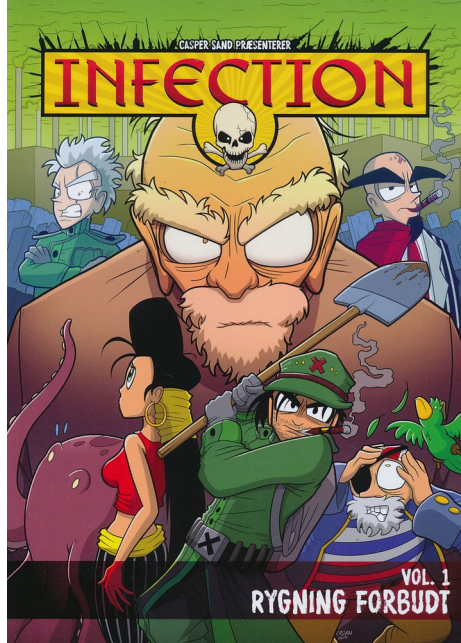
Tegneserie af Casper Sand  
Global Waste Publishing  
Udgivelsesdato 3. juli 2020  
78 sider i bladformat  
Anmeldereksemplar doneret af  
forlaget.

[Website](#)

*Rygning forbudt* er første bind i en tegneserie, der oprindeligt udkom som webcomic, men til albumudgaven er blevet udvidet og delvist omtegnet og omskrevet. Den er skrevet og tegnet af Casper Sand og udgivet på eget forlag, og bind 2 og 3 er under forberedelse.

Handlingen er lagt frem til en uspecificeret fremtid, sandsynligvis i sidste halvdel af det 21. århundrede. Jorden er hærget af klimaforandringer, og en sygdom kaldet den grønne pest har reduceret verdens befolkning. Mange globale magthavere er forsvundet i årene op til historiens begyndelse, og miljøorganisationen Global Waste med lederen Kristoph III er rykket ind og har overtaget magten. Global Waste har også udviklet et antistof mod den grønne pest, men det er svært at fremstille, så det sælges kun til de højestbydende.

Vores hovedperson, Dave Blame, er officer i Global Wastes militær. Han er begyndt at stille spørgsmål ved om



der foregår noget råddent i toppen af Global Waste, og han bliver efterladt på Antarktis af sine medsoldater. Heldigvis er han en sej gut, så han sætter sig straks for at svømme til Australien, men bliver lidt forsinket af at skulle slås med en flok søelefanter og en kæmpeblæksprutte. Godt knotten kravler han i land og må straks redde en ung kvinde fra nogle korrupte Global Waste-soldater. Det viser sig at hun og hendes far (en rigtig sørøver med klap for øjet og papegøje på skulderen) har kapret et gammelt hangarskib og har lavet det om til en smuglerbåd (ganske diskret!). Trioen bliver snart jagtet af Global Wastes sejeste agenter. Indimellem får man nogle tilbageblik til Daves fortid, og man får også set hvad der sker af rænkespil hos Global Waste. De sidste 8 sider fortæller om seriens tilblivelse og udvikling.

Tegnestilen er enkel og manga-inspireret – jeg blev især mindet om Eiichiro Odas *One Piece*, også hvad angår historien med sine mange slagsmål mellem superseje kombatanter. Den lidt grove tegnestil kan virke amatøragtig

ved første øjekast, især på grund af de meget simple og karikerede ansigter, men Casper Sand har styr på både anatomi (i karikeret form) og perspektivtegning, og der er fin variation i kameravinkler og lysætning.

Som man måske kan gætte ud fra referatet, kan fortællestilen bedst beskrives som hæsblæsende





og over *the top*, hvor alt er tilladt for at skabe grin og spænding. Der er nogle overraskelser undervejs, som ikke skal afsløres, og selvom historien er ret enkel og ligetil, fornemmer man at baggrundsverdenen er mere udtænkt end man først får indtryk af.

*Infection* er uforpligtende underholdning uden dikke-darer eller den store dybde i personskildring, men som så-dan fungerer den meget godt. Kan anbefales til fans af mangaserier som *One Piece* og *Dragon Ball* eller af absurd overdrevne humorserier som *Cocobill* og *Flip og Flop* (selvom tegningerne endnu ikke er helt på højde med nogle af disse).

Anmeldereksemplaret var vedlagt et par klistermærker og et flyveblad med forsiden til vol. 2, *En mand eller en hær* (gengivet nedenfor til højre uden tekst), med mærka-tet “kommer snart”.

Klaus Æ. Mogensen



118



# The Question

Tegneserie, DC Comics

1987-1990, nr. 1-36

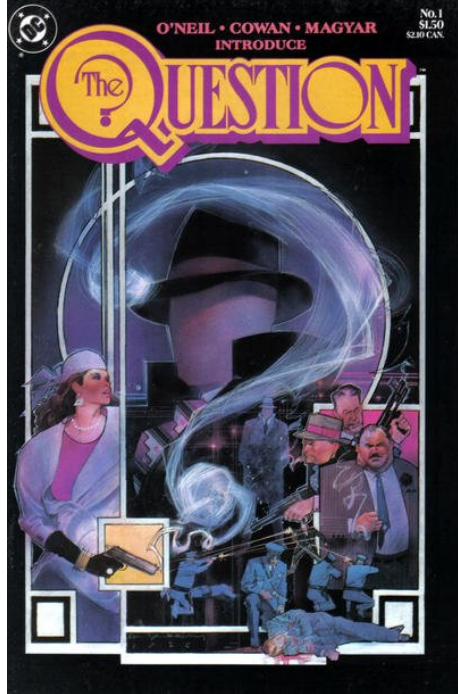
Forfatter: Dennis O'Neil

Tegner: Denys Cowan

*I anledning af tegneserieforfatteren Dennis O'Neils død (se nekrolog senere i bladet) anmelder vi to af hans væsentligste tegneserier.*

*The Question* startede med Steve Ditkos *Mr. A*. Ditko arbejdede for Charlton Comics og ville gerne lave historier med sin Ayn Rand-inspirerede superhelt Mr. A, men da Mr. A's moralbegreber ikke passede særligt godt ind under branchens daværende selvcensur The Comic Code, lavede Ditko en knap så ekstrem udgave af Mr. A og kaldte ham the Question. Siden forlod Ditko Charlton, som beholdt rettighederne til the Question.

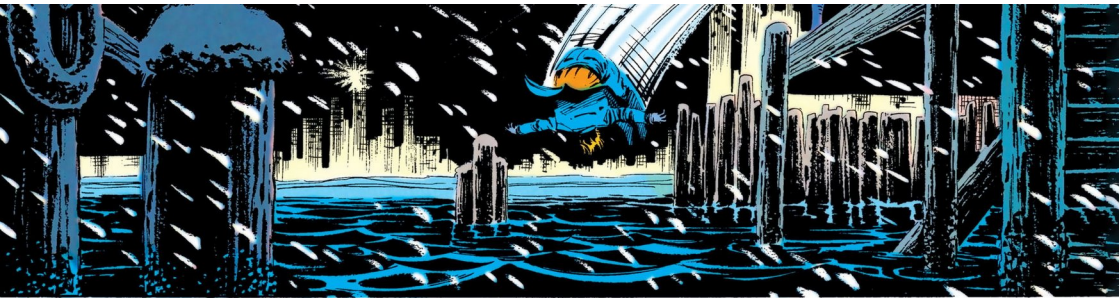
Efter Charltons superhelte var blevet købt af forlaget DC, havde man hyret forfatteren Alan Moore til at introducere dem til DC-universet. Men det endte med at Charlton-superhelte blev lavet helt om i det, der blev til Watchmen-universet. *The Question* blev for eksempel til Rorschach. Nogle år senere skulle de 'rigtige' Charlton-superhelte så introduceres til DC-universet. Dennis O'Neil, som på det tidspunkt var redaktør for alle DC's Batman-





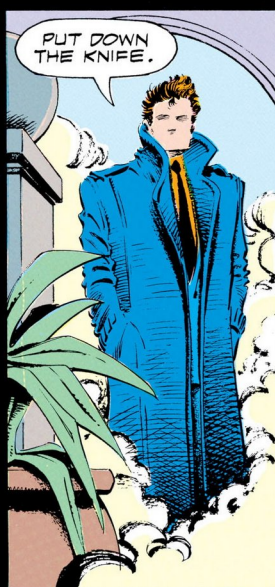
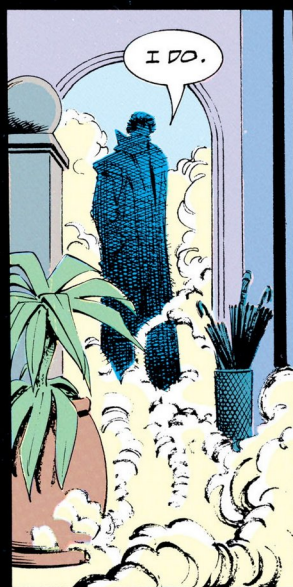
serier, savnede selv at skrive en serie. Han fik da til opgave at lave *The Question* sammen med tegneren Denys Cowan.

Mr. A er objektivist, som Ayn Rands ideologi kaldes. Det betyder at han har en ret binær opfattelse af godt og ondt; enten er man ond, eller også er man god. Hos Ditko er der dog den mulighed at man kan være et godt menneske, som midlertidigt er på vildspor. Det er også lidt usædvanligt i forhold til Rand at Mr. A. faktisk er ret altruistisk – han hjælper de gode mennesker mod de onde. Rand mente faktisk det var forkert at hjælpe andre mennesker. Også i sin hemmelige identitet er Mr. A nok lidt mere altruistisk end Rand ville have brudt sig om: Han er journalist



og hjælper de gode mod de onde med sine avisartikler. The Question var mere eller mindre identisk med Mr. A., bortset fra at historierne med ham skulle kunne godkendes af The Comic Code og at han havde en anden slags maske.

Dennis O'Neil lægger ud med en meget overmodig Question, der tæver løs på skurkene uden hæmninger. Som Vic Sage er han undersøgende journalist, der arbejder for en tv-station. Men Dennis O'Neil var forfatteren der forvandlede Batman fra en tegneserie-karikatur til et menneske, og han gør noget lignende med the Question. Allerede i første nummer går det galt for vor helt. Han ender på bun-







den af havet, efter at han har fået brækket de fleste af sine knogler og er blevet skudt i hovedet.

Da O'Neil således har dræbt Ditkos superhelt, lader han ham genopstå og gennemgå en lang rejse tilbage til sit tidligere fysiske helbred, men også en spirituel og identitetssøgende rejse. I første omgang begynder han at optræde igen som the Question og lader sin Vic Sage-identitet være forsvundet under mystiske omstændigheder. Senere indser han dog, at han også kan kæmpe for en bedre verden som journalist og genoptager Vic Sage-identiteten.

Hvor Ditkos verden var befolket af de gode, de onde og de uskyldige, er O'Neils en mere grå og realistisk verden, hvor ondskab ikke er noget der er hamret fast i ens sjæl med arvesynd, men noget man kan overvinde; som O'Neil selv til sidst overvandt den alkoholisme, som fik ham til at blive, om ikke ond, så asocial. Vi møder for eksempel en korrupt politimand, som beslutter sig for at blive en god politimand. Og en karakter som Lady Shiva, en figur som O'Neil havde skabt til en kung fu-serie fra 1970'erne, og som ikke rigtig lader sig måle på en god/ond skala.

En anden af de faste karakterer er den gennemgode Myra, som jeg tror er baseret på O'Neils kone Marifran, som hjalp ham ud af alkoholismen og døde nogle få år før O'Neil. Myra er gift med den alkoholiserede borgmester i byen og passer hans job, mens han forsvinder ned i flasken. Der optræder også onde mennesker, som ikke forbedrer sig. Men pointen er, at de alle har en chance for at blive til bedre mennesker – selv det dumme svin, som i det sidste minut af sit liv beslutter sig for at gøre noget godt. O'Neils superhelte er bare mennesker, som er lidt modigere og er lidt bedre til kampsport, end de fleste af os; ligesom hans superskurke ofte er forholdsvis almindelige mennesker, som bare sidder fast i et liv med vold og forbrydelser. Eller de kan være som the Riddler i sin optræden i serien – en psykisk syg stakkel som aldrig er kommet sig over sine femten minutters berømmelse. Vi møder dog også superskurke-udgaver af virkelighedens psykopater.

I stedet for at lade det handle om hvordan heltene får ram på skurkene, lader O'Neil serien handle om datidens



(dvs. i høj grad også nutidens) virkelige problemer. Historierne foregår i den fiktive Hub City, som er plaget af forbrydelse og bander, men også fattigdom og politikere som kun bekymrer sig om sig selv og deres nærmeste allierede. Vores superhelt har rigeligt at lave med at udføre det ofte fraværende politiske opgaver.

For 30 år siden var terrorisme ikke rigtig på dagsordenen, men det betyder ikke at der manglede mennesker med ekstreme synspunkter, som også har deres modstykker i *The Question*.

De 36 numre i O'Neils oprindelige serie handler om hvordan hovedpersonen bekæmper forbrydelse og uretfærdighed i Hub City, mens han prøver at finde sin egen identitet imellem vigilanten the Question, journalisten Vic Sage og det forældreløse barn Charles Victor Szasz han voksede op som. Dennis O'Neil vendte flere gange tilbage til karakteren, først i en kortlivet ny serie, siden med en slags epilog til den. Senere er *The Question* overtaget af andre, og helten har også optrådt i tegneserien *Justice League*.

Flemming R.P. Rasch

# The New Wonder Woman

Wonder Woman (vol. 1) 178-203

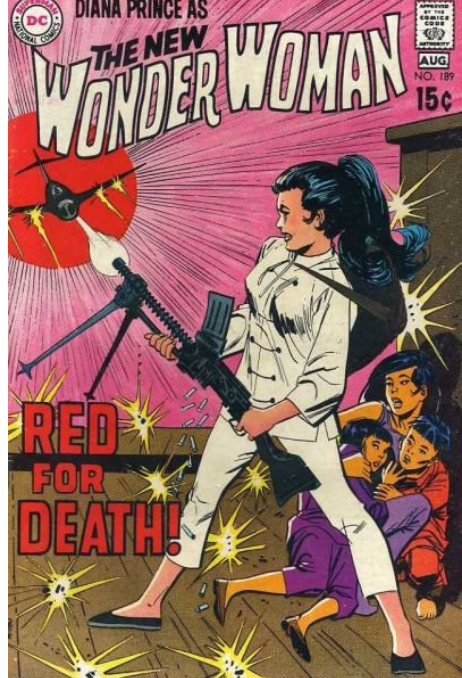
DC Comics, 1968-1972

Skrevet og tegnet af Dennis O'Neil og Mike Sekowski

I perioden omkring 1970 forsøgte DC, under ledelse af redaktøren Julius Schwarz, at gøre deres superhelte mere realistiske, efter de siden deres engagement i Anden Verdenskrig have fjernet sig mere

og mere fra virkeligheden. Batman sendte Robin i skole, Green Arrow blev venstreorienteret miljøaktivist, og Superman fik sine superkræfter reduceret en smule, mens man fjernede det meste af kryptonitten, som ellers havde været brugt mere og mere flittigt, så nærmest enhver lommetyv og småsvindler var blevet udstyret med det grønne stads. Forfatteren Dennis O'Neil var involveret i alle de nævnte projekter, som i det store og hele var succesfulde.

De tre eneste superhelte der havde været trykt fra starten omkring 1940 og til datiden, var Superman, Batman og Wonder Woman. Af dem var Wonder Woman den som havde haft sværest ved at tilpasse sig nye tider. Hendes blad udkom kun hver anden måned, og der var overvejelser om helt at lukke det – efter 25 år. Derfor blev O'Neil og tegner/forfatter Mike Sekowsky sat til at forny karaktere-



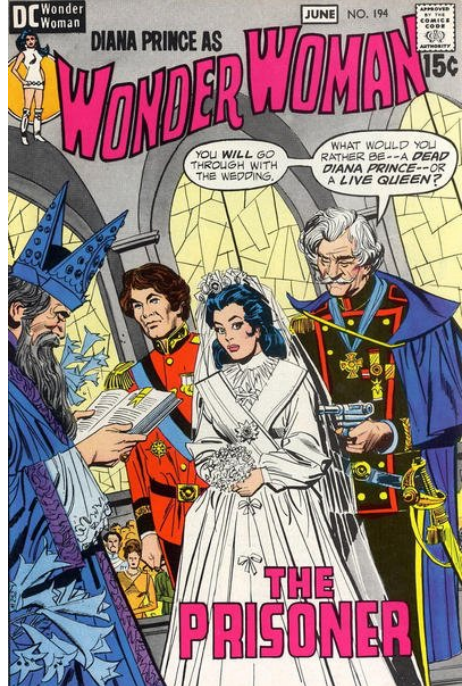


ren. Det gjorde de ganske eftertrykkeligt: I løbet af få numre af serien forsvandt hele hendes baggrund i græsk mytologi, hele hendes supporting cast og endda hendes superkræfter.

Her lærte DC noget, som man muligvis havde glemte da man i nyere tid skulle lave superheltefilm: Superheltene er ikke bare brands, man kan lave om på, som det passer en. De er del af en populærkultur hvor de har stor symbolsk betydning. Så selv om salget

kom op, og mange læsere var glade for at den anakronistiske Wonder Woman blev erstattet med en mere realistisk, tidssvarende heltinde, havde man ikke taget den vigtigste gruppe i ed. Der var nemlig mange for hvem Wonder Woman var symbolet på at kvinder var lige så meget værd som mænd – og for dem var det slet ikke ok at reducere Wonder Woman til et almindeligt menneske, som blev smidt ud af sin superheltegruppe, fordi hun ikke mere havde superkræfter. Gloria Steinem og andre feminister blev ved med at kritisere DC, til de omsider gav Wonder Woman tilbage til Robert Kanigher, der havde været hovedforfatter på serien i to årtier.

Tilbage står en meget mærkelig periode i Wonder Womans historie, som for længst er blevet retconnet væk. Det starter med at hun får valget mellem at tage med sin ‘fami-





lie' af amazoner til en anden dimension eller blive på Jorden hos sin elskede Steve Trevor og aflevere sine magiske dimser samt superkræfter. Hun vælger uden meget tøven det sidste. Herefter introduceres en ny, gennemgående skurk, Dr. Cyber, som kort tid efter får Trevor myrdet. Wonder Woman har i mellemtiden fået en sidekick, den blinde kineser I Ching, hvor jeg er sikker på at I'et står for 'infodump', da hans funktion i historien ganske ofte er at fortælle læseren hvad der foregår, i meget store talebobler. En anden ting Ching bruges til, er at lære Wonder Woman kampsport, da alt det hun havde lært hos amazonerne åbenbart var røget ud sammen med superkræfterne.

Den nye udgave af Wonder Woman skulle være inspireret af Diana Riggs karakter Emma Peel fra den britiske tv-serie *The Avengers*, der var ret populær på det tidspunkt. Der er også lidt James Bond over hende, og hun anskaffer sig noget special-udstyr fra en tidligere agent hun kender fra jobbet i sin hemmelige identitet, hvor hun er efterretningsagenten Diana Prince. Det job har hun i øvrigt droppet og er i stedet blev ejer af en tøjbutik. Som superagent klarer hun sig ganske godt mod de modstandere hun kommer op imod, der som hende heller ikke har superkræfter.

Som sagt er hele forløbet af *The New Wonder Woman* ret mærkeligt. Det er også temmelig rodet. For eksempel hører vi først Dr. Cyber omtalt som en mand, der har fået sit navn fordi han er halvt maskine (en cyborg), men da vi møder Dr. Cyber, er det en kvinde af kød og blod. Genre-mæssigt starter vi i noget agentagtig action. Muligvis på

grund af læserreaktioner får vi så et par numre med fantasy, hvor Wonder Woman møder amazonerne igen i deres fjerne dimension og hjælper dem med at besejre krigsguden Ares. Tilbage igen får vi lidt bandeproblemer fra lokalmiljøet hvor Wonder Womans tøjbutik ligger. Men vi er hurtigt tilbage med Dr. Cyber og agent-historierne.

Efter at Dr. Cyber tilsyneladende dør får vi blandt andet en af de bedre historier med *The*

*New Wonder Woman*, en *Prisoner of Zenda*-pastiche i nummer 194. Der kommer også genoptryk af både den gamle Wonder Woman og sågar nogle genoptryk fra kun nogle år tidligere. Det er sjældent et godt tegn for en serie. Af nye historier får vi blandt andet en horror-historie. Hvor Sekowsky også havde overtaget forfatter-jobbet efter at O'Neil havde skrevet de første par numre, vender O'Neil nu tilbage som forfatter. Det samme gør Dr. Cyber, i en udmærket hævn-historie. Efter Cybers anden 'død' (hun vender tilbage nogle år senere) hopper vi tilbage til fantasy-genren, hvor Wonder Woman møder Fritz Leibers Fafhrd og The Grey Mouser. Midt i den historie overgiver O'Neil skrivejobbet til science fiction-forfatteren Samuel Delany.

Noget må være gået rigtig galt for DC her. Der var kritikken fra feministerne, men nu havde man faktisk hyret



Delany til at skrive historier der i høj grad måtte falde i feministernes smag. Den første historie efter at fantasy-plottet var overstået, handlede om underbetalte kvinder i et supermarked. Siden var det blandt andet planlagt en historie om en abort-klinik. Men nogen gik tilsyneladende i panik over feministernes kritik og besluttede at genindføre den gamle Wonder Woman. Delany sagde om det i et interview nogle år senere:

*“She got back all her super powers ... and went off to battle the Green Meanies from Mars who were Threatening the Earth’s Very Survival. ... I wasn’t interested in that. So I pulled out.”*

Og det var hvad der så skete. I nummeret efter Delany havde sagt fra, var Robert Kanigher tilbage i forfatterjobbet, hvor han i løbet af nogle få sider fik I Ching myrdet af en snigskytte (særligt nok efter også at have myrdet en kvinde der mindede meget om Gloria Steinem), og under forsøget på at få ram på I Chings morder, falder Wonder Woman ned og slår hovedet. Hun mister da fuldstændig hukommelsen, men det lykkedes hende at finde amazonerne (som nu er tilbage på deres ø), der kan give hende hukommelsen igen, udtagen for de år hun havde været væk. Så i et enkelt nummer blev hele *New Wonder Woman* fjernet, og vi fik den gamle Wonder Woman tilbage, som hverken gav ballade med feministerne eller interesserede sig for hvad almindelige mennesker har af problemer.

*Flemming R.P. Rasch*

# Valnir Rok

Fantasy MMO

Udgivet med tidlig adgang i 2017  
encurio

*Valnir Rok* er en MMO fra et firma i Köln. Det foregår i en vikingeverden. Man er på et skib som kæntrer, og man skyller så op på stranden. Nu skal man overleve på øen Valnir Rok.

Der er mange servere, man kan logge på. Det er den samme verden på alle serverne; der er omkring tyve. Der er amerikanske, engelske, tyske og franske servere. Man kan vælge mellem servere, hvor man kan slå på andre spillere, og servere, hvor man ikke kan dette. Når man logger ud, går der tyve sekunder, og så er man ude. Hvis man er i fare, kan man således ikke nå at logge ud. Data om ens karakter er gemt på serveren. Man fortsætter, hvor man slap, når man logger på igen.

*Valnir Rok* er et spil, som er udkommet med tidlig adgang. Man kan se udviklerne udvikle spillet og samtidig spille det ikke færdige produkt. *Valnir Rok* blev udgivet i et meget tidligt stadie i 2017. Det skete dengang at der var 600 spillere på samtidig. Senest har der været 11 spillere på samtidigt. Spillet er dødt. Der står at det stadig er i alpha-stadiet, hvilket er et meget tidligt udviklingsstadie. Skal udviklerne udgive det færdige produkt en dag? Det





bliver så et helt dødt spil, de udgiver. Spillerne er for længst kommet videre med andre spil. Der er også en betalingsmur for spillet på tyve euro. Jeg fik det til en dollar i et bundle. En ven har dog også sendt en nøgle til mig. Jeg tror de tyve euro holder mange væk.

Man løber omkring i omgivelserne. Man indsamler bær som man spiser. Man skal spise og drikke for at overleve. Man kan bygge gårde for at dyrke afgrøder. Der er dog en fejl i spillet, fortalte en anden spiller mig. Man skal stå og kigge på ens afgrøder, ellers forsvinder de af sig selv. Man bygger ovne for at smelte jern og kobber. Man slås mod ulve. Der er nogle væsner som angriber dig; fantastiske væsner som varulve, kæmper, drager, kæmpeblæksprutter, skeletter og udøde. Der er byer og gårde i spillet. Mange af dem er ikke færdigudviklede. Udviklerne

er aldrig blevet færdige med deres spil, og de bliver det måske aldrig.

Der er utallige fejl i spillet. Man kan dø et sted og genoplive et andet sted. Der skete det at jeg faldt død om på jorden efter at være genoplivet. Jeg mistede de ting, jeg havde tabt på jorden, da jeg døde første gang. Man kan også falde ned under jorden. Så ser man det som er oven over stige op, mens man falder endeløst. Jeg havde en mission med at skyde fem kaniner. Jeg dræbte to. Det stod der også, men lige pludseligt stod der at jeg ikke havde dræbt nogen. Der blev introduceret heste på et tidspunkt, men de var så fejlbehæftede, at de blev fjernet igen.

Der er masser af personer i spillet som ikke styres af spillerne. Der er dog ikke meget man kan lave med dem. Der er nogle missioner, man kan få. De er hurtigt overståede. Der er ikke nogen stor hovedmission. Mange af missionerne har en masse fejl. Der er også den fejl at man kan stjæle alt fra landsbyerne. Bagefter kan man sælge tingene tilbage til landsbyerne. Det var meningen at der skulle have været vagter til at holde øje med dette. Det skete bare aldrig?!? Der er også tavler med missioner i byerne, men der står at de missioner bliver implementeret senere.

Jeg har været på serveren Alfred, og den var der rent faktisk andre spillerne på. Der var to svenskere, og det var enormt hyggeligt at skrive med dem. Senere har vi været fire spillere på samme server. To af dem var logget på for tre år siden og gad ikke spillet. I dag er de logget på igen, fordi de er blevet trætte af deres andre spil. De sagde at



intet stort set havde ændret sig på de tre år. Jeg og den sidste spiller var nye spillere.

Der er tre forskellige niveauer af bygninger, man kan bygge. Der er ikke rigtigt nogen vejledning i hvordan man gør dette. For tre år siden ønskede spillerne, at man ikke kunne bygge for tæt ved andre bygninger. De kontaktede udviklerne, men udviklerne var ligeglade. Man kan også bygge, så der er et træ op igennem ens hus. Det er godt nok en sjuskefejl. Jeg kan ikke lide nætterne i spillet. Man kan intet se. Da det er en MMO, kan man ikke sove natten væk. Man kan bare løbe omkring i mørket. Jeg spillede ikke spillet, når det var nat i spillet. Det kan godt tage rigtigt lang tid, før det er blevet dag igen.

Spillet kan spilles af større børn. Der er en del blod i spillet. Man spiller spillet med tastatur og mus. Det koster ikke en månedlig betaling at spille spillet. Jeg synes at spillet kan være meget sjovt, hvis man kan opleve de andre spillere. Det er sjovt at logge på og se at spilleren Classified har bygget en kæmpe stor bondegård. Ham har jeg snakket med. Jeg vil dog ikke give så mange stjerner for et meget dødt spil som måske aldrig bliver færdigt. Jeg vil give det 3 ud af 10 stjerner.

*Andreas J. Søe*



# The White Door

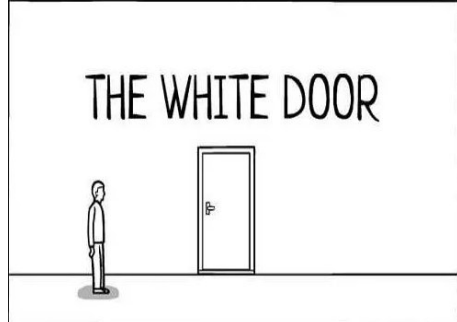
Horror-computerspil

Udvikler: Rusty Lake

Udgiver: Second Maze, 2020

På Steam til PC og MacOS

Der er også tablet-versioner



*The White Door* er et spil i serien *Rusty Lake*. De er adventure-spil, hvor man skal løse nogle gåder i et enkelt rum af gangen. Man kigger rundt til hver side af rummet. Der er også lavet en lille uhyggelig film på Steam og YouTube, som introducerer dig til universet, som er et horrorunivers. I *Rusty Lake Hotel* er der nogle antropomorfiske dyr som gæster i et hotel. Hver aften går man op i et hotelværelse for at slagte et af dyrene og servere det til et andet dyr. Sådan er universet hele vejen igennem. Der er også et spil om familiens ø med de ti plager fra biblen. *The White Door* er en lidt anderledes indgang til universet. Man kan købe alle spillene i serien for 100 kroner. Det er rigtigt god underholdning.

*The White Door* handler om en mand, som våger op i en institution kaldet *The White Door*. Her er mantraet afslapning og fiskeri. Man gennemlever hans dage i institutionen. Man ser sekvenser fra hans liv. Der er referencer til tidligere spil. Man løser gåder. Disse er dog ikke så svære at løse. Jeg løste dem uden at bruge en løsning på nettet. Man kan dog godt sidde fast nu og da. Der forekommer også horror på et senere tidspunkt i spillet. Det er dog hur-

tigt overstået. Jeg brugte 2 timer på at gennemføre det. Nogle af *Rusty Lake*-spillene er svære, og andre er ikke så svære.

I *The White Door* har hovedpersonen en fast dagsrytme. Han skal gøre bestemte aktiviteter på bestemte tidspunkter. Det begynder dog hurtigt at forandre sig. Når han har fået løst sine problemer, kommer der farver på hans verden. Hver dag starter man med at se det hele i sort og hvidt. Han gør også noget grotesk senere i historien. Universet besidder grotesk horror. Når konen klipper sin mand med en saks, klipper hun selvfølgelig det ene øre af ham. Man gør også nogle gange grimme forkastelige ting ved andre eller ved dyr. Personerne gør usympatiske ting ved hinanden. Der er fantastiske væsener, men det er mere horror, som det handler om. Jeg ville ikke sige at de prøver at ramme et fantasy-publikum. Der er også væsener, som prøver at skræmme dig. Du ser lige pludseligt et uhyggeligt væsen i vinduet. Så er der din skygge, som du også kan blive skræmt over.

*The White Door* kan anbefales. Det kan alle de andre *Rusty Lake*-spil også. De kan dog ikke spilles af børn, synes jeg. De er sikkert gode på tablets. Adventure-spil gør sig godt med, at man kan sidde og trykke på en skærm. Der er ikke controller-understøttelse. Det ville også være skørt. Jeg vil tro at *The White Door* er primært lavet til at blive spillet på en tablet. Der er nogle gange, hvor man skal stryge et eller andet på skærmen. Det er godt at gøre på en tablet. Jeg vil give spillet 8 ud af 10 stjerner.

Andreas J. Søe

# Trüberbrook

Science fiction-computerspil

Udvikler: btf GmbH

Udgiver: Headup,

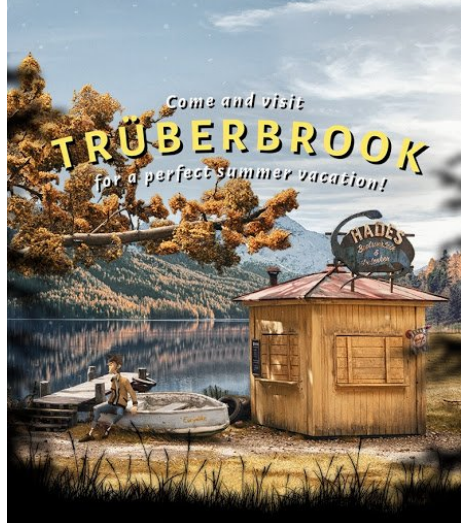
WhisperGames, 2019

På Steam til PC, Linux og MacOS

Findes også til Nintendo Switch,

Xbox One og Playstation 4

[Soundtrack](#)



*Trüberbrook* er startet som en kickstarter. Det lykkes udviklerne at få penge nok til spillet. De fik endda så mange penge, at de kunne indtale stemmer til spillet. Når tyskere taler i spillet, taler de engelsk med tysk accent. Det er meget charmerende.

*Trüberbrook* handler om en amerikansk videnskabsmand Hans Tannhauser, der kommer til byen Trüberbrook i Tyskland i 1960'erne. Det er en by i bjergene, hvor der sker nogle fantastiske ting. Byen er lavet med kulisser på et bord, som er blevet filmet. Det ser alt sammen meget flot ud. Noget af grafikken ser helt utrolig ud. De har virkelig gjort et godt stykke arbejde. Der er nat og dag i spillet. Man ser hvordan verdenen ser ud på bestemte tidspunkter.

Man kommer rundt omkring de lokale i byen. Der foregår også mere oppe i bjergene. Der er f.eks. en radioaktiv meteor, som er faldet ned uden for byen. Udviklerne har været inspireret af *Twin Peaks*, *The X-Files*, *Star Trek* og meget andet. Det er god science fiction. Jeg ville gerne for-

tælle Science Fiction Cirklen om spillet. De kan lide god science fiction. Spillet har ikke fantastiske væsner, men det er mere science fiction omkring maskiner, computere og fantastisk videnskab.

Jeg kunne godt lide spillet. Det er dog kun omkring 5 timer langt. Jeg sad fast et enkelt sted og så løsningen på nettet. Man bruger ikke ens 'inventory' ligesom i andre spil. Det er mere noget som kommer frem, når man interagerer med bestemte ting i ens omgivelser. Så kan man vælge at bruge et objekt. Man snakker også med folk i byen. Dette fungerer ret godt. Man kan også se noget af det igen, hvis man senere har glemt, hvad de har sagt.

Jeg gennemførte spillet på 7 timer. Jeg har købt spillet gennem Humble Choice på Humble Bundle. Det koster 12 dollars om måneden for 10 spil. Der er et godt soundtrack til spillet, som man kan høre på YouTube. Jeg kunne ikke lide at hovedpersonen ryger og smider cigarskodderne i naturen. Det er ucharmerende. Der er forskellige slutninger på spillet. Jeg så én af dem. Spillet er nok bedst med mus. Spillet kan godt spilles af børn. Jeg vil give det 8,5 ud af 10 stjerner.

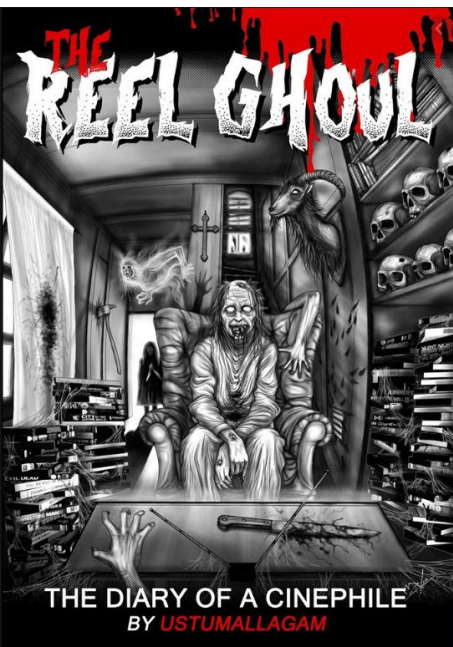
*Andreas J. Søe*



# KORTE OMTALER

af Thomas Winther

Forrige nummer af Himmelskibet endte med at blive ret forsinket. Det betød også at de korte omtaler, der var deri, var skrevet 5-6 måneder inden udgivelsen, dog med et par smårettelser tilføjet senere. Der er derfor ved at være en pæn liste af bøger som jeg havde planlagt at medtage denne gang. Igennem Corona-krisen har jeg desværre fået læst endnu mindre end normalt, da jeg i lang tid passede børnene om dagen og arbejdede om aftenen. Jeg er nu yderligere endt med at være i sidste øjeblik med at få dette skrevet, så der kom ikke helt så meget med som jeg egentligt havde tiltænkt, men nogle ting skal helt sikkert deles, og jeg vil starte med noget af det jeg har købt siden sidst og har kigget lidt i.



## The Reel Ghoul: The Diary Of A Cinephile

Over 700 film set og kort beskrevet af Ustumallagam

Feral Books, 2019, 206 sider

Jeg har længe samlet på danske filmfanzines, det er dog ved at være længe siden der er udkom-



met et sådant. For nyligt udkom der dog så en hel bog om-  
handlende horrorfilm. Bogen minder i stor stil om et fan-  
zine. Der er ikke dybe analyser af filmene, men derimod  
forfatterens tanker om filmene, nogle umiddelbart lige ef-  
ter at han havde set filmen, mens andre krydres med lidt  
historie fra da han så filmen første gang. Det er ikke en  
bog man læser fra ende til anden, men derimod en som  
man nogle gange sætter sig og bladrer i og læser nedslag i  
nogle af de over 700 filmbeskrivelser, lader sig un-  
derholde af det og måske finder inspiration til kommende  
filmoplevelser. Forfatteren Ustumallagam (som også er  
kendt fra bandet Denial of God) skulle efter sigende have  
planer om endnu et bind, som jeg vil se frem til.

## Skrækvisioner – den moderne gysers udvikling



**Faglitteratur af  
Martin Wangsgaard Jürgensen  
Syddansk Universitetsforlag  
2020, 430 sider**

Den seneste bog jeg har købt, er fagbogen *Skrækvisioner – den moderne gysers udvikling* af Martin Wangsgaard Jürgensen. Jeg glæder mig meget til at læse denne bog, for selvom jeg er ret godt

med i hovedværkerne fra perioden mellem Poe og Lovecraft, samt danskskrevet horror fra de seneste 25 år, er min viden noget tynd om de moderne udenlandske forfattere, så jeg tænker jeg kan hente god inspiration i denne bog. Jeg har læst et par anmeldelser af bogen, og det lyder til at den er velskrevet og virkelig giver lyst til at opspore flere af de værker den omtaler.

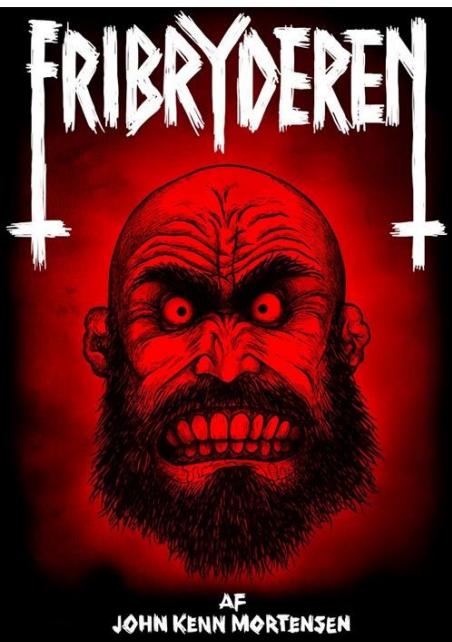
## Fribryderen

**Tegneserie af John Kenn Mortensen**

**Fahrenheit, 2019, 72 sider**

Jeg har holdt af John Kenn Mortensens illustrationer lige siden jeg første gang stødte på hans Post It-monstre. Han har nu lavet en fortolkning af Faust-myten i form af tegneserien *Fribryderen*. Det er en fin lille historie om en fribry-

der, der havde et kæmpe potentiale, men ikke udnyttede det ordentligt. Det viser sig dog at hans evner ikke har været gratis, og selvom han ikke har udnyttet dem til fulde, er der nu en pris der skal betales. Der er nogle fantastiske illustrationer af hvordan helvede ser ud i denne tegneserie, og den kan bestemt anbefales.



## Jonas Wilmann

Det er ved at være normalen at den yderst produktive forfatter Jonas Wilmann nævnes her på listen, da han er flittig med sine udgivelser. For nyligt lyttede jeg til lydbogsudgaven af hans *Døden venter i Thule*. Det er en ungdomsgyser med klare referencer til "Who goes There" af John W. Campbell, Jr. og filmatiseringen *The Thing*. Wilmann har brygget en fin lille horrorfortælling sammen, men den virker nok bedst

for de der ikke er bekendt med Cambells og Carpenters ovennævnte mesterværker. En anden af Wilmanns nyere ungdomsbøger, jeg lige vil nævne, er *Nørdrejsen*, hvori vi får alle legetøjssamleres drøm om at kunne rejse tilbage i tiden og hente det legetøj der nu er blevet kult. Og selvfølgelig skal det gå galt med disse tidsrejser.



## Ord har hærget

**Novellesamling af Gudrun Østergaard**

**Kandor, 2019, 278 sider**

I sidste nummers omgang af Korte Omtaler nævnte jeg tre bøger fra Kandor/DreamLitt og var dengang lige ved at



nævne Gudrun Østergaards novellesamling *Ord har hærget*. Jeg undlod dog at medtage den dengang, da jeg havde en ambition om at få den læst og anmeldt her i dette nye nummer af Himmelskibet. Jeg har læst flere noveller af Gudrun Østergaard, både i hendes samling *Tidsfordærv og andre SF-noveller* (Science Fiction Cirklen, 2012), som jeg anmeldte i [Himmelskibet nr. 35](#), samt i forskellige antologier. Jeg havde derfor set frem til at få læst hendes nye

samling *Ord har hærget*, som bl.a. samler bidrag fra forskellige antologier. Jeg har desværre ikke fået læst den endnu, men den ligger bestemt stadig i stakken af bøger jeg skal have læst, men nu tænkte jeg at jeg hellere lige måtte få den nævnt.

## Oliver i oldtiden – Jægerstenalderen

**Andreas Valentin Wadskjær**  
**Forlaget Brændpunkt, 2020**

Vi bliver tilbudt forskellige bøger til anmeldelse i Himmelskibet, og jeg bestræber mig på at vi får anmeldt så mange af dem som muligt. *Oliver i oldtiden – Jægerstenal-*

deren falder egentligt uden for de bøger vi normalt har med, da det er en børnebog (bibliotekerne har sat den til at være fra 4 år). Jeg valgte dog alligevel at takke ja til at modtage den, da jeg tænkte jeg ville læse den for min 4-årige søn. Jeg modtog dog bogen i en periode hvor bøger skulle være med enten Rasmus Klump eller Lynet McQueen før han gad høre dem, så jeg har endnu ikke fået læst den for ham og kan derfor ikke fortælle om hvordan han modtog historien. Jeg har så læst bogen selv, og det er en fin lille tidsrejsehistorie om en dreng der ved et tilfælde havner tilbage i jægerstenalderen, og her må han (og læseren) så lære om livet dér for at kunne klare sig, inden han kan finde tilbage til nutiden igen. Det er ikke første gang at en lærebog om fortiden kommer i form af en tidsrejsehistorie for børn, men det skal ikke ødelægge at dette er en fin lille historie, og det skal nok lykkes mig at få den læst højt for min søn engang i den nærmeste fremtid.



Det var de bøger jeg enten har læst eller læst lidt i. Og så tager vi lige en stak der har vagt min interesse, men som jeg ikke har læst noget af, så jeg har tyvstjålet lidt tekst fra bøgernes omslag eller forlagenes beskrivelser:



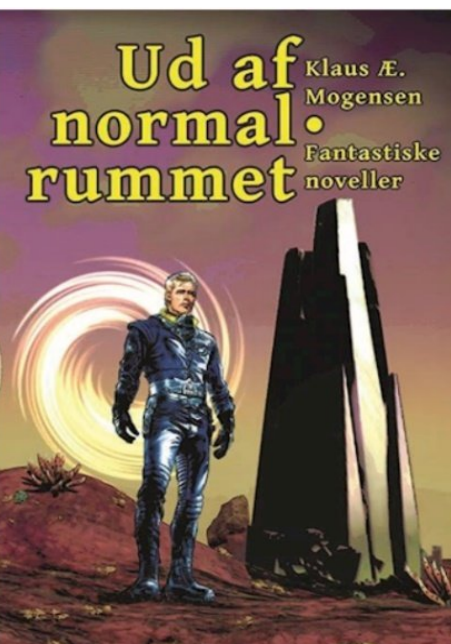
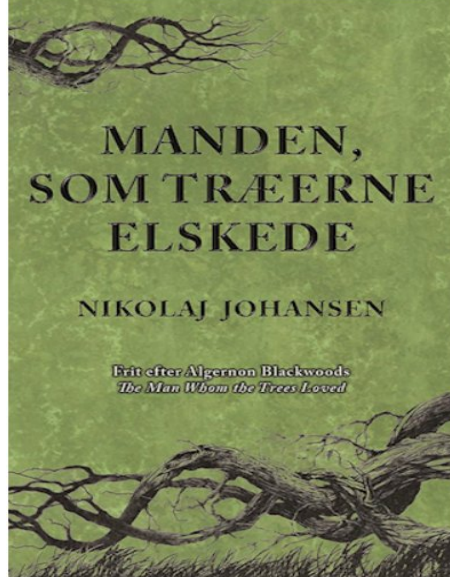
# Manden som træerne elskede

Nikolaj Johansen

H. Harksen Productions

Algernon Blackwood er en af horrorenrens helt store mestre. Desværre er meget få af hans historier oversat til dansk. *Manden som træerne elskede* er skrevet frit efter en af Blackwoods romaner,

noget der naturligt har fanget min opmærksomhed. Jeg har ikke fået bogen endnu, men jeg plejer at få opdateret min samling af bøger fra H. Harksen Productions til enten Fantasticon eller Bogforum. Nu må vi se om nogen af de arrangementer bliver til noget i år. Men bogen skal jeg nok få anskaffet mig.



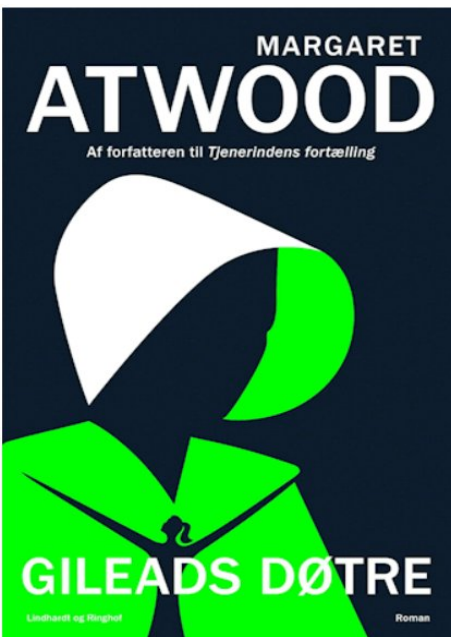
En anden bog fra dette forlag jeg bestemt også skal have anskaffet mig, er redaktøren af Himmelskibet Klaus Æ. Mogensens novellsamling *Ud af normalrummet*. Det er en blanding af noveller, der ikke har været udgivet før, og noveller der har været udgivet i bl.a. Himmelskibet og andre magasiner og diverse antologier.



## Skygger i skumringen: 8 gys, der fucker med din hjerne

Horrornoveller af Camilla  
Wandahl & Caroline Ørsum  
Facet, 2019. 143 sider.

Jeg plejer egentlig at få læst de danske horrorantologier der udkommer, og selvom der her kun er tale om to forfattere, Camilla Wandahl & Caroline Ørsum, så kan man vel godt stadig kalde det en antologi. Jeg har ikke fået købt denne bog endnu, men jeg skal have den anskaffet og hvis det sker inden alt for lang tid, så vil jeg se om ikke også jeg kan få den anmeldt her i Himmelskibet.



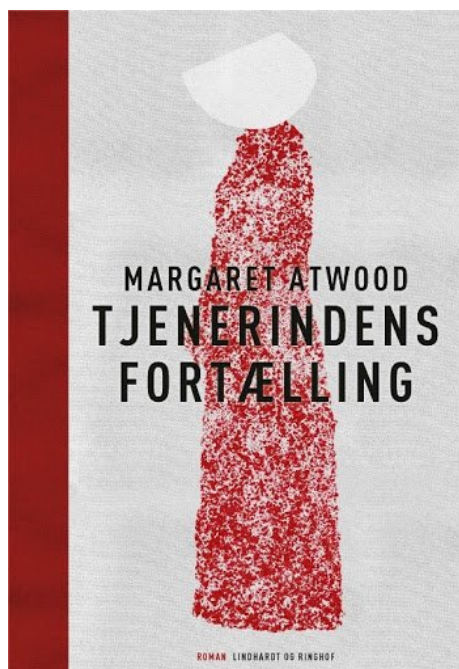
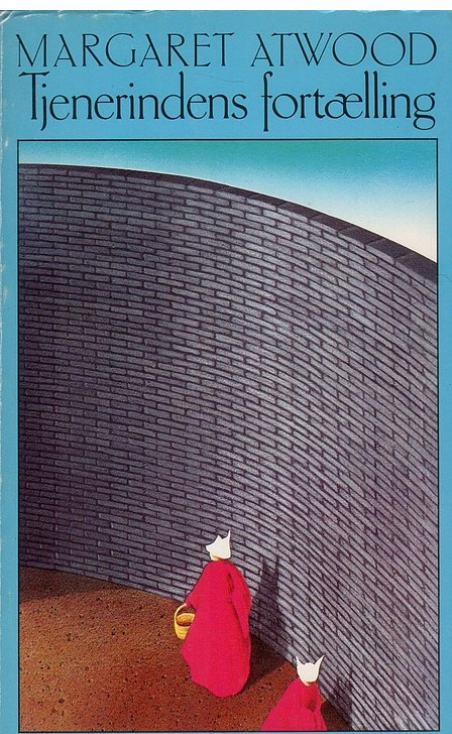
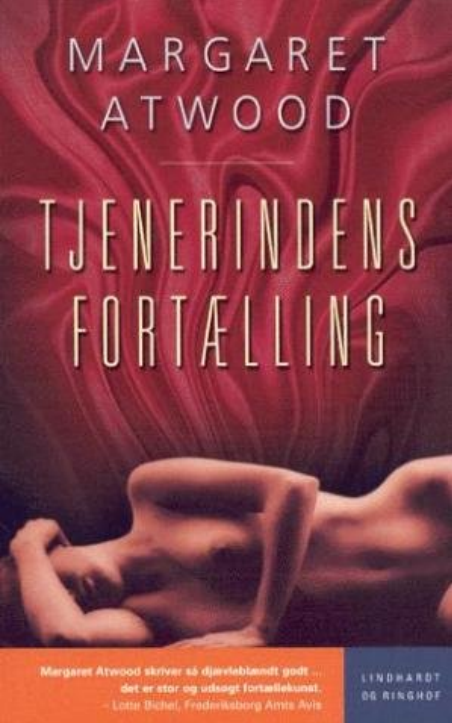
## Gileads døtre

Roman af Margaret Atwood  
Lindhardt og Ringhof, 431 sider

Jeg vil slutte af med den bog jeg netop er i gang med. Jeg fik først læst *Tjenerindens Fortælling* efter at have set de første afsnit af tv-serien på HBO. Det er en fanta-

stik-bog om et modbydeligt totalitært samfund, hvor de færreste kvinder kan blive gravide, og i landet Gilead holdes de fleste af de, der kan, nu som slaver i guds navn. Kvinder har ikke mange rettigheder i Gilead, men hvor den første bog hovedsageligt beskrev Tjenerindernes (the Handmaids) historier, fortæller Gileads døtre om mange af de andre grupper af kvinder: døtrene, hustruerne, men også de kvinder der tror på og støtter systemet. Jeg er som nævnt kun lige startet på bogen, men vil straks få læst videre.

En lille sidekommentar til Atwoods bøger. Da jeg ville læste *Tjenerindens fortælling*, gik jeg på biblioteket for at låne den. Jeg havde som sagt set de første par afsnit af serien og vidste derfor godt hvilken type fortælling denne bog var. Jeg blev derfor noget overrasket da jeg fandt ud af hvilket omslag der var på paperback udgaven af bogen. Det var et omslag med en nøgen kvinde, og i det hele taget et omslag der fik det til at ligne en erotisk fortælling. Jeg tænker dette omslag gør at bogen sælger godt, men den må siges på ingen måde at passe til historien, og jeg tænker at hvis man lånte/købte bogen baseret på omslaget, så vil man få sig noget af en overraskelse når man læser bogen. Senere har jeg fundet ud af at der er mindst en yderligere dansk udgaver af bogen med sådanne erotisk betonedede omslag. Bogen findes heldigvis også med omslag der tro imod historien (se næste side), og heldigvis har *Gileads døtre* et omslag der passer til historien.



# NYERE TEGNESERIER I UDVALG, SOMMER 2020

Af Tue Sørensen

## Dawn of X

Siden sidste klumme har jeg fulgt med i Marvels X-serier, som jo sidste år fik en voldsom og skøn genstart anført af super-forfatteren Jonathan Hickman. Efter "HOXPOX" – de 12 numre der udgjorde mini-serierne *House of X* og *Powers of X* (anmeldt i forrige klumme) – blev serierne *X-Men*, *X-Force*, *Excalibur*, *Marauders*, *Fallen Angels* og *New Mutants* (gen)startet, med Hickman selv på *X-Men* og *New Mutants*, og mens *Fallen Angels* allerede stoppede efter seks numre (det var også den ringeste af dem), er der allerede kommet yderligere fire fortsatte serier til, nemlig *Hellions*, *Cable*, *Wolverine* og *X-Factor*, plus en *Children of the Atom*-serie på vej. I stedet for anmeldelser af specifikke enkeltnumre, vil jeg denne gang blot knytte nogle kommentarer til den igangværende X-sagas diverse højdepunkter.

Den mest spændende og karakterfulde af serierne er efter min mening nok stadig Gerry Duggans *Marauders* med Kate Pryde i spidsen; da hun ikke kan bruge portalerne til Krakoa, er det rygtedes at hun nok heller ikke kan genoplives når/hvis hun dør (sådan som alle de andre mutanter kan nu!), så i det seneste nummer, jeg har læst,





#6, forsøger den onde Sebastian Shaw ligefrem at slå hende ihjel på en udspekuleret måde ... fortsættes i næste nummer! Spændende! *X-Force* kører også bedre end #1 (som jeg anmeldte i sidste nummer) gav indtryk af; en gruppe af meget veludstyrede mutanthadende mennesker er begyndt at 3D-printe forprogrammerede lejesoldater og bl.a. bruge noget af Dominos DNA til at give dem en portion af hendes heldighedskræfter. En mindeværdig

scene i et af numrene er at, eftersom Dominos kræfter bl.a. kommer til udtryk ved at der vokser en stor mængde sjældne firkløvere omkring hende, så kan de finde dem der har stjålet hendes kræfter, ved at bruge en satellit til at detektere hvor i verden der vokser unormalt mange firkløvere! Ret langt ude, men også ret sjovt.

Ellers sker de mest sindsoprivende tingovre i Hickmans *X-Men*-serie, hvor Professor X, Magneto og Apocalypse i #4 deltager i World Economic Forum i Davos, Schweiz – mødet varer hele nummeret og er næsten 100 % talking heads, men det er virkelig effektiv underholdning. Magneto fører ordet og citerer Huxley over for de menneskelige delegerede (inkl. en fra Wakanda). Selvfølgelig bryder det pæne diplomati sammen, og det ender i verbale trusler; der er intet der tyder på at mutantlederne nogen-



sinde kommer til sådan et møde igen! Og så i *X-Men #7* handler det om begivenheden “Crucible”: Mutanterne på Krakoa har indgået en aftale med øen om at den skal fodres med en død mutant hver sjette måned; til gengæld giver den alle de andre mutanter alt hvad de har brug for. De benytter så lejligheden til at ofre de mutanter som i sin tid fik fjernet deres kræfter af Scarlet Witch i “House of M”-begivenheden, da mange af dem gerne frivilligt gi-

ver deres menneske-liv i bytte for efterfølgende at blive genoplivet med deres oprindelige kræfter intakte. Man kan så spørge sig selv om øen anerkender dem som mutanter når de ikke længere har deres kræfter, men det gør den åbenbart, for de kan også godt komme igennem *mutants only*-portalerne. I dette nummer er det Melody Guthrie, en af Sam “Cannonball” Guthries søstre, der bliver ofret (som gladiator i en arena!) og stolt genopstår som den mutant hun engang var: Aero. Hele ritualet ses gennem Nightcrawlers øjne og inspirerer ham til at starte en ny religion!! Der er skruet ret højt op for *the sense of wonder*! Fine tegninger i dette nummer af Leinil Francis Yu.

*Excalibur*-serien følger Betsy Braddock som den nye Captain Britain, og med sig i sin gruppe har hun også Jubilee, Rictor, Rogue og Gambit. De rejser rundt og laver





forskellige ting, både på Apocalypses foranledning og fordi der er et problem med Otherworld, hvor Betsys sindssyge og nu udødelige mutantbror, Jamie, lige er blevet indsat som konge! I øvrigt et magisk rige hvor Jubilees adopterede søn, Shogo (som vist nok ellers ikke er mutant eller har nogen kræfter), manifesterer sig som en drage! Udmærket skrevet af Tini Howard, og tegningerne af Marcus To er også særdeles fine. *New Mutants*-serien, som fra #1

gik i gang med en velskildret mission i rummet (se anmeldelsen i forrige klumme), har det problem at det virkelig gode kreative team, Hickman & Reis, der stod for rumhistorien med kernen af holdet i #1, 2 og 5, desværre kun var gæstefortællere, og herefter er serien i hænderne på det markant mere undervældende kreative team, Brisson & Flaviano, hvis historier i sammenligning med Hickmans smager grimt af mindreværdige *fill-ins*. Man undrer sig over at redaktørerne kan stå inde for så stort et kvalitets-spring i den forkerte retning, men de gode tider skulle åbenbart ikke være ved. I det mindste er der en udmærket fortsættelse på rumhistorien i de også Hickman-forfattede *X-Men* #8 og 9!

Cable #1 og 2 er skrevet af *Marauders*-forfatteren Gerry Duggan og bemærkelsesværdigt veltegnet af Phil



Noto, som også står for farvelægningen, og det er et smukt, kulørt orgie. Som, a la *New Mutants*, sikkert desværre ikke varer ved længere end nogle få numre. Den nye *Wolverine*-serie udmærker sig ved ikke at være en solo-serie ligesom Wolverines tidligere solo-serier har været; i stedet får vi her en fortsat storyline med flere figurer, som er fuldt integreret med de øvrige ting der sker i X-universet i øjeblikket. *X-Factor #1*, skrevet af det nye navn Leah Willi-

ams, giver X-Factor-holdet den opgave at undersøge om savnede mutanter er døde eller ej, for nu hvor det er praksis at genoplive alle mutanter, der dør, er der en kæmpe kø for at få genoplivet de millioner af mutanter der blev udrenset i tidligere historier, og mange af dem er kun meldt savnede, uden bevis for at de egentlig er døde, og de må kun genoplives hvis de beviseligt er døde. Det er en fin og ganske *world-building* idé at basere en mutant-serie på, og lederen af X-Factor er Northstar, hvis første mission er at finde ud af hvorfor hans tvillingesøster Aurora tilsyneladende blev myrdet.

Hermed har jeg så læst X-serierne frem til den nye kosmiske crossover-event, der lige er gået i gang inden for de sidste par måneder, og som også kommer til at influere

X-Men universet: “Empyre”. Den kigger jeg sikkert nærmere på i næste klumme.

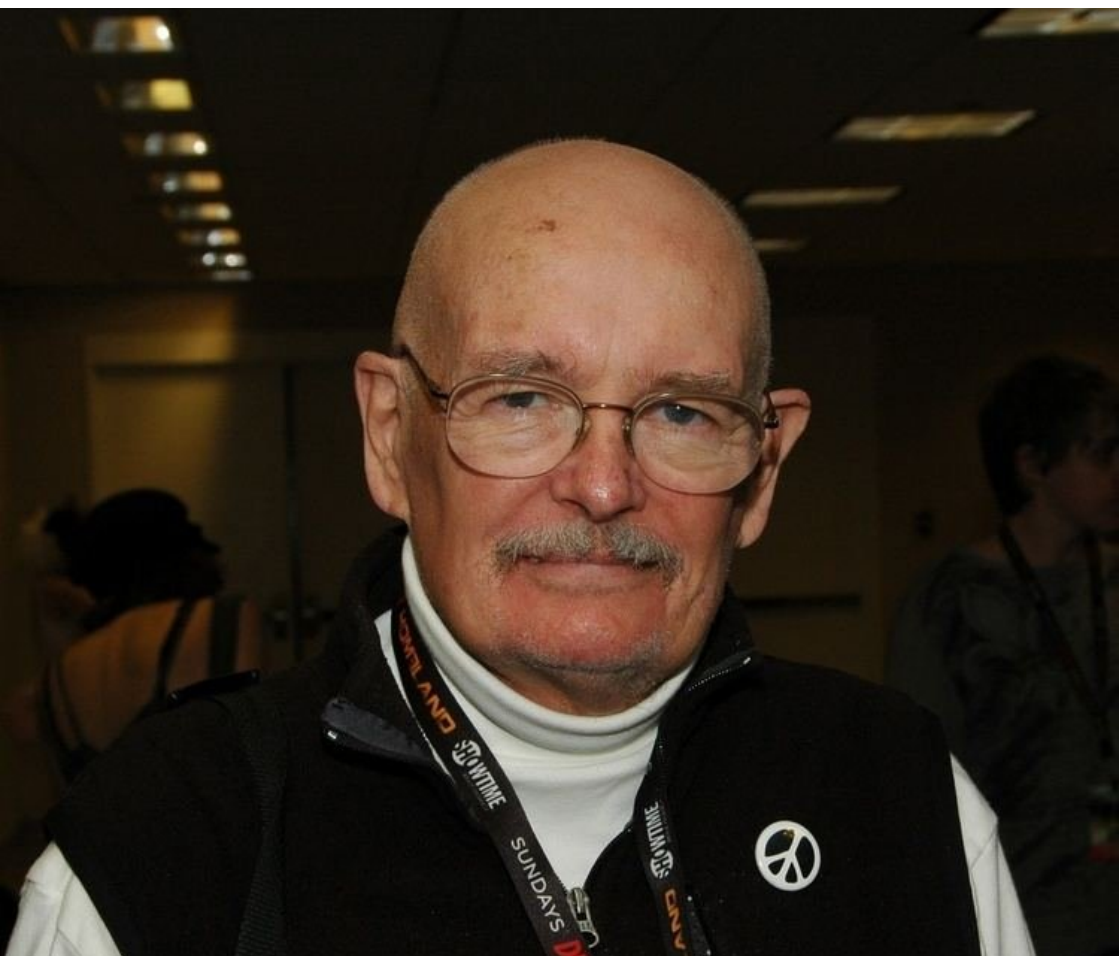
Mit overordnede indtryk af Dawn of X-sagaen her ca. et år efter den startede, er lidt blandet. Der er for mange af numrene og ideerne som ikke er helt gode nok, og kvaliteten af historie og tegninger er lidt for ujævn. X-arkitekt Jonathan Hickman står for de bedste ideer, men faktisk vil jeg sige at hans ideer måske næsten er så store at selve figurerne bliver lidt glemt. Jeg har mange gange agiteret for at sci-fi (herunder superhelte)-genren bør være mere idé-drevet end karakter-drevet, men netop X-Men (og flere andre Marvel-helte) er faktisk en delvis undtagelse. Der er tale om meget stærke og engagerende figurer, som har holdt meget længe og typisk er inde i en interessant udvikling, med et spændende persongalleri omkring sig. Og her i Dawn of X er mutanterne generelt blevet koldere og mere kliniske; man kommer ikke rigtig længere ind under huden på dem (med enkelte undtagelser, som med Nightcrawler i *X-Men #7*); der er pludselig ikke længere den samme sæbe-opera i serierne som der plejede – og nu savner jeg den faktisk. Lige som med de bedste af Star Trek-figurerne er det personer og deres perspektiv og dialog og menneskelige facetter der gør X-Men til så stærkt og fascinerende et koncept som det er, og Hickman får i sidste ende desværre ikke helt personschildringen med.

# DENNIS JOSEPH O'NEIL

## 1939-2020

Af Flemming R.P. Rasch

*Den amerikanske tegneserieforfatter og redaktør Dennis "Denny" O'Neil er død, 81 år gammel.*



Dennis O'Neil voksede op i St. Louis, Missouri. I modsætning til mange af sine senere forfatterkolleger i tegneseriebranchen havde han en universitetsuddannelse i at skrive. Efter at have aftjent sin værnepligt arbejdede han først som journalist, men gennem nogle artikler om datidens tegneserier fik han et job som forfatter hos Marvel Comics. Her blev han en af de forfattere der overtog Stan Lees titler, efterhånden som Marvel udgav flere og flere tegneserier og Lee fik mindre tid til at skrive dem.

Noget Stan Lee gjorde sammen med blandt andre Jack Kirby og Steve Ditko i 1960'erne, var at gøre superheltenene mere menneskelige: Spider-Man havde typiske teenageproblemer, X-Men var et forfulgt mindretal af 'mutanter', Doctor Banner havde problemer med sin indre dæmon Hulk (der i tegneserierne blev ganske håndgribelig), og Iron Man havde problemer med sit dårlige hjerte. O'Neil tog det et skridt videre og skrev om problemer med racisme, forurening, narkotika osv. Hans helte var mennesker, der bare kunne lidt mere end almindelige mennesker, men havde mange af de samme problemer. I første omgang var han dog hyret til at efterligne Stan Lees skrivestil hos Marvel.

Det var begrænset hvor meget arbejde der var til O'Neil hos Marvel, men her mødte han tegneren Neal Adams, som han senere kom til at arbejde meget sammen med. Da jobbet hos Marvel tørrede ud, begyndte O'Neil at arbejde for Dick Giordano, som var redaktør på det lille tegneserieforlag Charlton. Da Giordano flyttede til DC Comics, fulgte O'Neil med. Her kom han i første omgang til at skrive historier med den netop reviderede udgave af Won-

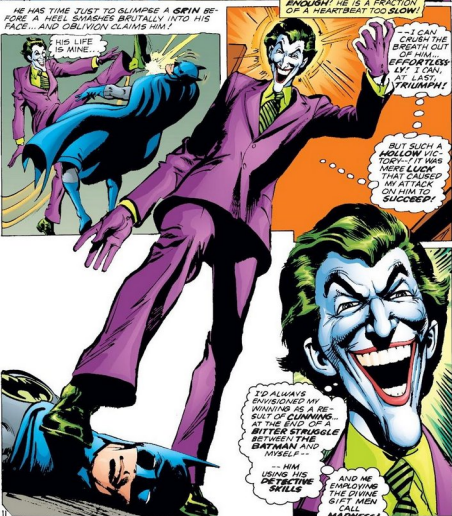


der Woman, samt med Justice League. Det må være fra hans Justice League jeg først læste en O'Neil-historie (på dansk i et Superman-blad). Den handlede om nogle skurke fra en fremmed planet, som opførte fabrikker, der forurenede Jorden, men ikke producerede noget. Det var en usædvanlig historie fra den tid - hvor den kemiske industri stadig kunne lukke næsten så meget affald ud den ville.

Efter en relativ fiasko med Wonder Woman, og en relativ succes med Justice League, fortsatte O'Neil med andre titler hos DC. Han blev forfatter på en serie med to af medlemmerne fra Justice League, Green Arrow og Green Lantern. Det blev udgangspunkt for en diskussion af det amerikanske samfund - mellem den tidligere rigmand, nu fattigrøv Green Arrow, der havde begge ben på jorden, og den kosmiske superhelt Green Lantern, som havde hovedet oppe mellem skyerne. Denne serie kom også på dansk, som mange der læste tegneserier dengang sikkert stadig kan huske. Mange af disse historier var tegnet af Neal Adams, som også var flyttet til DC.

Men O'Neils største præstation var nok det han gjorde ved Batman. Batman var fra sin 'fødsel' i 1939 en moderat interessant, 'mystery man' type helt (a la pulp-helten the Shadow). Men i takt med at forfatteren Bill Finger fik





bedre styr på sit håndværk, og han sammen med tegnere som Bob Kane, Jerry Robinson og Sheldon Moldoff fik skabt et interessant katalog af skurke til Batman, blev serien populær nok til at være en af de få superhelteserier der overlevede 1950'erne. Allerede i 1940 var Robin kommet til, og serien var blevet overve-

jende humoristisk, kulminerende i tv-serien fra 1960erne, som var ren komedie.

O'Neil omskabte Batman til en 'lone wolf'-type (uden Robin), der ved hjælp af sin suveræne beherskelse af kampsport og store intelligens formåede at besejre sine modstandere – men absolut ikke uden problemer og store mængder sved. O'Neil omdefinerede Batman så grundigt, at det fans nu tænker på som den oprindelige Batman, er O'Neils version og ikke den gamle fra 1940erne (selvom nogle fans faktisk tror at Batman var på den måde fra starten). O'Neil skabte League of Assassins og Ra's al Ghul, som mange nok kender fra Christopher Nolans Batman-trilogi. Det var også O'Neil som sammen med Neal Adams forvandlede Jokeren fra en fjollet klovne-forbyder til livsfarlig psykopat i historien "The Joker's Five-Way Revenge".

O'Neil skrev en længere historie med Superman, hvor kryptonitten på Jorden forsvinder mens Superman til gengæld får problemer med et mystisk væsen der kan stjæle hans superkræfter. Sammen med Neal Adams lavede O'Neil

også tegneserie-albummet *Superman vs. Muhammad Ali*. Udover *Superman* skrev han flere andre serier i 1970erne, heriblandt den meget flotte *The Shadow* (baseret på pulp-helten), som Mike Kaluta tegnede.

Efter DC's 'implosion' (hvor man skar kraftigt ned på antallet af udgivelser) i 1978 var der mindre arbejde der, og O'Neil fik i stedet job hos Marvel i 1980. Her arbejdede han blandt andet sammen med Frank Miller, og var i en lang periode forfatter på *Iron-Man*, hvor han blandt andet introducerede Tony Starks konkurrent Obadiah Stane og uddybede hans problem med alkohol (O'Neil kæmpede selv med et alkoholproblem i mange år). I 1986 vendte han tilbage til DC, hvor han blev redaktør for alle Batman-titlerne. Her stod han blandt andet for det event hvor testosteron-monsteret Bane invaliderer Batman, men også hvad der deraf fulgte med blandt andet *No Man's Land*-eventet, hvor Gotham City bryder ud i rent anarki efter Batman er forsvundet. Christopher Nolan brugte denne del af Batmans historie i den tredje film i sin Batman-trilogi.

I 2000 gik O'Neil på pension, men skrev stadig enkelte historier. Han skrev også romaner, baseret på superhelte fra tegneserierne, heriblandt roman-udgaverne af de to første film i Nolans Batman-trilogi. O'Neils kone Marifran døde i 2013. Hans søn Lawrence er ikke så kendt som sin far, men har blandt andet instrueret og produceret film.

I anledning af O'Neils død har jeg læst nogle af de af hans historier, som jeg ikke havde læst før, og anmeldt dem andetsteds i bladet. Det drejer sig om *Wonder Woman*, som udkom fra 1968-1972, og *The Question* fra 1987-1990.

# JOE SINNOT

## 1926-2020

Af Klaus Æ. Mogensen

*Den amerikanske rentegner ('inker') af tegneserier er død, 93 år gammel.*



I den amerikanske tegneserietradition, hvor tegnearbejdet typisk bliver delt mellem en blyantstegner ('penciller') og en rentegner ('inker) er der næppe mange der er så respekteret og produktiv som den nyligt afdøde Joe Sinnot. Han er blandt andet kendt for at rentegne serien *Fantastic Four* stort set uden afbræk fra 1965 til 1981 over blyanttegninger af blandt andre Jack Kirby og John Buscema.



Sinnot begyndte sin tegneserierkarriere i 1950, og gennem 50'erne tegnede han en mængde historier i alle mulige genrer for Atlas Comics, forløberen for Marvel Comics, og tegnede i begyndelsen af 1960'erne blandt andet romantiske tegneserier med Vince Colletta som rentegner. I denne periode rentegnede han også enkelte af Kirbys superheltehistorier; et enkelt nummer af *Fantastic Four* og en håndfuld *Thor*; men han arbejdede især for forlaget Charlton Comics.

I 1965 begyndte Sinnot så at arbejde udelukkende for Marvel, og her begyndte så det, der regnes for hans hovedværk, 16 års rentegning af *Fantastic Four*. Kvaliteten af tegningerne i denne serie fik et markant løft med Sinnots klare rentegning med stærk sort/hvid kontrast, og Sinnot rentegnede en mængde historier, der i dag er udødelige



klassikere inden for superhelteserier, bl.a. Fantastic Fours første møde med Galactus, Silver Surfer og Black Panther.

Da Jack Kirby forlod *Fantastic Four* i 1970, var Sinnots rentegning over blyantstegninger af blandt andre John Buscema, Bill Sienkiewicz, Rick Buckler og George Pérez med til at skabe en kontinuitet i tegnestil som få tegneserier har kunnet matche.

I perioder rentegnede Sinnot også andre kendte Marvel-serier såsom *Avengers*, *Defenders* og *Thor*, men i 1992 helligede han sig rentegning af avisserien *The Amazing Spider-Man*, som han blev ved med at rentegne indtil marts sidste år da han endelig gik på pension i en alder af 92 år.

Joe Sinnot modtog adskillige priser for sit arbejde, blandt andet Will Eisner Hall of Fame Award i 2013, og Inkwell Award for bedste rentegner hedder i daglig tale “The Joe Sinnot” til ære for mesterrentegneren.



# NY FANTASTIK PÅ DANSK

Af Janus Andersen

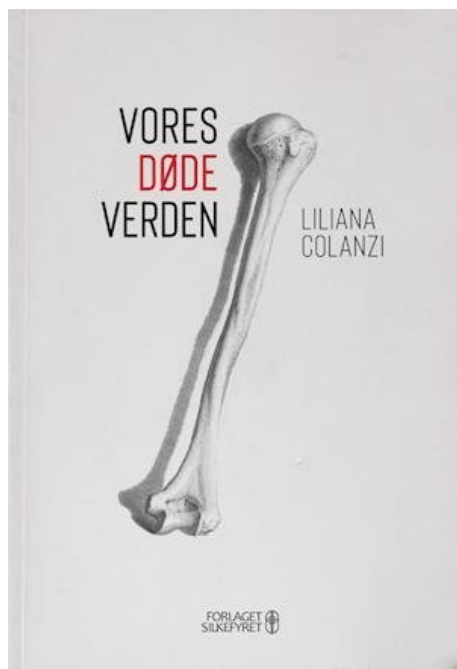
*Nye fantastisk-udgivelser på dansk, februar til juli 2020*





## Skønlitteratur for voksne

- Adolphsen, Peter: *Små historier*. Gyldendal, 93 sider
- Balle, Solvej: *Om udregning af rumfang*. Pelagraf, 160 sider
- Bellová, Bianca: *Søen*. Jensen & Dalgaard, 237 sider
- Birkjær, Betina: *Hus i skoven til salg*. Jensen & Dalgaard, 106 sider
- Colanzi, Liliana: *Vores døde verden*. Silkefyret, 129 sider
- Eggers, Dave: *Paraden*. Turbine, 206 sider
- Faldbakken, Matias: *Vi er fem*. Gutkind, 214 sider
- Haslund-Gjerrild, Rakel: *Alle himlens fugle*. Lindhardt og Ringhof, 189 sider
- Kalfař, Jaroslav: *Rummand fra Tjekkiet*. Mr. East, 288 sider
- Kløvedal, Gurli Marie: *Hundehjerte*. Grønningen 1, 351 sider
- Koepf, David: *Kold karantæne*. HarperCollins, 285 sider
- Lambert, Benjamin: *Dæmring*. Byens Forlag, 379 sider
- Lassen-Andersen, Christina: *Mørkelagt*. Fjorden, 379 sider
- Loe, Erlend: *Helvede*. Gyldendal, 136 sider
- Major Sørensen, Preben: *Helvedsgavlen*. Escho, 287 sider
- Michael, Ib: *Sandheden om Lucy*. Gyldendal, 438 sider



- Mittet, Sidsel Sander: *Bjergtaget – jordmassens dronning* (Bjergtaget, bind 3). Facet, 474 sider
- Mogensen, Klaus Æ.: *Ud af normalrummet*. H. Harksen Productions, 147 sider
- Motoya, Yukiko: *Et eksotisk ægteskab* (Novella, #9). Korridor, 102 sider
- Mumcu, Özgür: *Fredsmaskinen*. Jensen & Dalgaard, 230 sider
- Møller-Rasmussen, Lars: *Efter freden: optegnelser fra Tredje Kejserslige Skæginspektorat*. Hovedland, 349 sider
- Scavenius, Ursula: *Dukkerne: fire fortællinger*. Basilisk, 143 sider
- Silvestri, A.: *Tre*. Kandor, 205 sider
- Sinisalo, Johanna: *Ikke før solnedgang*. Jensen & Dalgaard, 305 sider
- Steenhold, Jørn Martin: *Konventet – døden* (Konventet, 1). Excellent Play, 238 sider
- Strelecky, John: *Caféen ved verdens ende*. Bilgrav, 111 sider
- Tawada, Yoko: *Brudgommen var en hund* (Novella, #10). Korridor, 57 sider
- Vedsø Olesen, Anne-Marie: *Månen over Øen*. Lindhardt og Ringhof, 164 sider
- Vork, Teddy: *Mulm*. Kandor, 202 sider



# Ikke før solnedgang

Johanna Sinisalo



"Sensationelt god roman"  
Henriette Baibler Lind, Jyllands-Posten



- Vørs, Pernille Kim: *Dæmonerne fra dybet: Mennesket og ørnen*. Drømmefangeren, 572 sider
- *Wild cards: Aces high*, red. George R. R. Martin.
- Wilson, Daniel H.: *Robopocalypse: krigen mod robotterne*. Klim, 344 sider
- Winther, Chr. Køpmannæhafn: *Retsindigheden og rejsen for at besegle*. SMSpress, 65 sider
- Ørnø, Sven: *Forstyrret jord*. Det Poetiske Bureau, 299 sider

## Ungdomsbøger

- Black, Holly: *Kongen af mørke* (Folk of the Air, 2. bind). CarlsenPuls, 393 sider
- Collins, Suzanne: *En fortælling om sangfugle og slanger* (The hunger games, 0). Gyldendal, 541 sider
- Davis, Charlotte Nicole: *Good luck girls* (Good luck girls, 1). Gyldendal, 340 sider
- Day, Julie M.: *Af blod og støv* (Sagakvartetten, 1). Turbine, 432 sider
- Fayers, Claire: *Spejlenes by*. Alvilda, 268 sider
- Haiberg, Louise: *Død verden – forenet* (Død verden, 4). Tellerup, 282 sider
- *Ind i det ukendte: noveller*. Ulven og Uglen, 277 sider



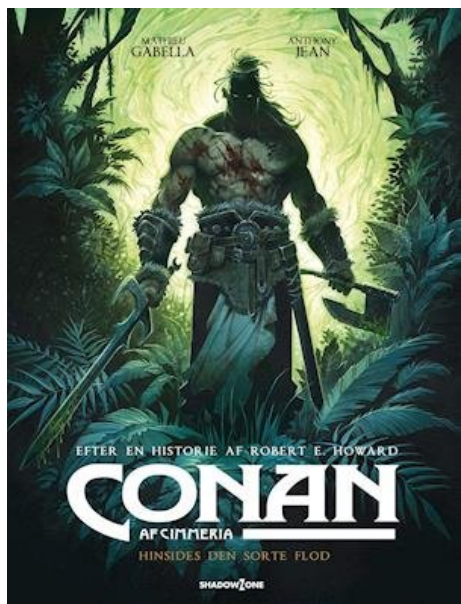
- Kappel Jensen, Gry: *Forglem mig ej* (Rosenholm-trilogien, 2). Turbine, 427 sider
- Kleinschmidt, Jonas: *Englene over København*. Turbine, 240 sider
- Liggett, Kim: *Dydens år*. Alvilda, 414 sider
- Ness, Patrick: *Burn*. CarlsenPuls, 390 sider
- Pullman, Philip: *Det hemmelige samfund* (Forestillinger om Støv, 2. bind). Gyldendal, 790 sider
- Silvera, Adam: *Evighedssøn*. CarlsenPuls, 354 sider
- Sohn Jensen, Anne-Mette: *Jeg ser dig*. Byens, 336 sider
- Terry, Teri: *Sprængt* (Slettet, 4). Gyldendal, 347 sider
- Wendelboe, Mikkel: *Franz*. Brændpunkt, 355 sider

## Tegneserier

- Arleston, Christophe: *Hollywood Boulevard* (Ekho spejlvordenen, 3). Shadow Zone, 47 sider
- Cossu, Brice: *Urtiden stinker* (MKKL, 1). ShadowZone, 55 sider
- Dunn, Philip: *Storm – dybets verden* (Krønikerne fra dybets verden, Storm, del 1). E-voke, 48 sider
- Duval, Fred: *Hvad nu hvis – hvem myrdede præsidenten?* (Hvad nu hvis). Zoom, 56 sider

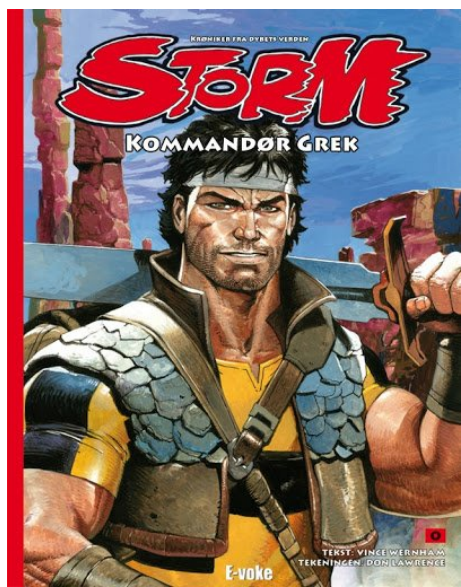


- Filippi, Denis-Pierre: *Den ekstraordinære rejse*. E-voke, 48 sider
- Froideval, F. Marcela: *Parsifal* (Den Sorte Månes krøniker special, 3). Arboris, 54 sider
- Froideval, F. Marcela: *Terra Secunda* (Den Sorte Månes krøniker, 16). Arboris, 50 sider
- Gabella, Mathieu: *Conan af Cimmeria – hinsides den sorte flod* (Conan af Cimmeria, 3). Shadow Zone, 47 sider
- Gazzotti, Bruno: *Arenaen* (Alene, 8). Zoom, 56 sider
- Gazzotti, Bruno: *Dimension fire og en halv* (Alene, 6). Zoom, 48 sider
- Goscinny, René: *Asterix og goterne. Asterix som gladiator* (Den store Asterix, 2). Cobolt, 160 sider
- Goscinny, René: *Iznogood - det magiske tæppe* (Iznogood). Zoom, 142 sider
- Goscinny, René: *Asterix og hans gæve gallere. Asterix og trylledrikken* (Den store Asterix, 1). Cobolt, 160 sider
- Hitch, Bryan: *Justice League: Udbrud* (DC-universet genfødt). RW, 160 sider
- Jodorowsky, Alexandro: *Nigredo, den sorte proces* (Ridderne af Heliopolis, 1). ShadowZone, 55 sider
- Jusselin, Pascal: *Overmand: I springform*. ShadowZone, 44 sider
- Kibuishi, Kazu: *Amulet – byen bag skyerne* (Amulet, bog 3). Alvilda, 201 sider





- Kramhøft, Lars: *Frankenstine*. Cobolt, 83 sider
- Kramhøft, Lars: *X fra det ydre rum* (Læseklub. Blå). Ali-nea, 51 sider
- Lawrence, Don: *Storm – kommandør Grek* (Krønikerne fra dybets verden, Storm, 0). E-voke, 48 sider
- Le Tendre, Serge: *I fjendens vold* (Jagten på tidsfuglen, 9). Faraos Cigarer, 62 sider
- Leloup, Roger: *Yoko Tsuno – mørkets maskepi: Vindens datter, Gengangerens hævn, Rhinguldet* (Yoko Tsuno - integrale, 7). Cobolt, 164 sider
- Loisel, Regis: *Den døde kæmpe: Genfødsel*. Faraos Cigarer, 86 sider
- Melchior, Stéphane: *Det gyldne kompas*. Cobolt, 68 sider
- Santullo: *Fyrre kister*. E-voke, 51 sider
- Serpieri, Paolo Eleuteri: *Druuna: Monster: Kødæder*. Faraos Cigarer, 160 sider
- Stålenhag, Simon: *Fortællinger fra Ringen*. Alvilda, 125 s.
- Tillieux, Maurice: *Max Jordan – den uhyggelige dobbeltgænger* (Max Jordan). Zoom, 144 sider
- Vignaux, Frédéric: *Eremitten fra Skellinger* (Thorgal, 37). Cobolt, 48 sider
- Will: *De dødes kløft* (Tim & Thomas). Zoom, 46 sider
- Yann: *Ulv: De sorte alfers dronning* (Thorgal's verden). Cobolt, 48 sider
- Yann: *Ulv: Skald* (Thorgal's verden). Cobolt, 48 sider





# Fag- og anden litteratur

- Engell Larsen, Kristoffer Maribo: *Afrodite i den tidlige græske epik: en analyse af Afroditeskildringen hos Hesiod, Homer og i de "Homeriske Hymner"*. Museum Tusulanum, 228 sider
- Hidalgo, Pablo: *Star Wars – The Rise of Skywalker: den illustrerede guide*. Alvilda, 199 sider
- Højstrup Sørensen, Lasse: *Superhelte* (Jeg læser. Dig og din verden). Turbine, 32 sider
- Schou, Kim: *Fra Moses til Superman: superheltens religiøse rødder*. mellemgaard, 72 sider

